アスキームック ASCII

1996 Vol.3 1480YEN

ツールも、ゲームも、
満載

特集1◆
ベストゲーム体験版集

PC-98シリーズ、DOS/V、DOS、ウィンドウズのゲームが満載!

特集2◆
パソコン環境チューンアップ作戦

これさえあれば完璧!
DOSやウィンドウズの必須ツールが満載!

- 超釣り遊戯
- ウィンドウズ95でインターネットを始めよう!
- 組み立て紙模型DX
- MEGADEMO
- ギャザってなんぼ!
- ディズニー最新作"トイ・ストーリーの世界"

CD LOGIN

Vol.3
1996.1.31

発行所　株式会社アスキー
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10

CONTENTS

特集1 ベストゲーム体験版集

特集2 パソコン環境チューンアップ作戦 — 83

え？　ソフトだけでもこんなに変わるの？
キミのパソコンも今日からパワーアップ!

CDログインを楽しむための

CD-ROMドライブ接続、AUTOEXEC、CONFIG

完全攻略

まずはCD-ROMドライブが必要だ

CDログインを楽しむためには、まず、パソコン本体を持っていなくちゃいけない。と、いうようなことから始めると日が暮れちゃうので、CD-ROMドライブを持っていない人のために、今回はドライブの接続方法から紹介しよう。

DOS/V（以下PC）ユーザーと98ユーザーを対象としているが、PCの場合、昔からCD-ROMドライブが必須機器だったこともあり、どちらかというと98ユーザーのための講座かな。まぁ、これからパソコンを買う人も、あとからこれだけの作業をしなくちゃいけないので、最初からドライブを内蔵しているマシンを買ったほうがいい。

それでは、じっくりと、接続までの説明をしよう。で、まず、最初にすべきことは、CD-ROMドライブとパソコンを、どのような方式で接続するか決めなくちゃいけない。下の一覧を見てもらうと分かるけど、98もPCも、それぞれ4種類ほどの代表的な接続方式があるのだ。もちろん、それぞれの接続用ドライブが発売されているので、ここは慎重に選ぼう。

どのマシンにどの方式のCD-ROMドライブを接続するのか？

PC-9800シリーズ

SCSI　Cバス

初代98からある、本体うしろの拡張スロットをCバスという。ボードを横にして差す場所ね。SCSIタイプのドライブを接続する場合、SCSIボードをここに差し、専用ケーブルでつなぐ。最も一般的な接続だ。

SCSI　PCI

Xシリーズ、Vシリーズには、本体の端に、ボードを縦に差す部分がある。これがPCIスロットで、Cバスにくらべてデータの転送速度が速いのが特徴だ。SCSI規格なので、ドライブは共通のものが使える。

ファイルベイ

現在の98には、すべてのこのスロットが付いている。本体前の、カバーが外れる部分ね。この接続の利点はドライブを内蔵できることで、最近の主流のタイプだ。接続はIDE方式なので、専用ドライブが必要となる。

ファイルスロット

Aシリーズは、通常、ファイルベイとなっている部分が、ファイルスロットという独自のものとなっている。もちろん、専用ドライブが必要だが、現在はほぼ淘汰された規格なので、あまりおすすめできない接続方式だ。

PC

SCSI　ISA

PCIバスのない基板は、このスロットにSCSIボードを差す。もし、いくつものSCSI機器をつなげたいなら、この接続方式にしよう。また、スロットに空きがないなら、下に書いてあるIDE接続がいいだろう。

SCSI　PCI

ペンティアム用のボードには、98同様、基盤上にPCIバスが付いている。ISAバスよりも小さいのがそれだ。PCIの利点は、ボードの割り込みなどの設定を、マシン側でやってくれることだ。すごく便利である。

IDE

PCで最も多い接続が、IDEという方式。98のファイルベイと同じで、平べったいケーブルで基盤とドライブをつなぐ。つまり、接続のためのボードがいらないのだ。そして、ドライブ自体も内蔵することができる。

SB端子

SB端子とは、サウンドブラスターという、PCの標準的音源ボードに付いている端子のこと。この音源ボードはISAバス用なので、ここにつなげれば、SCSIボード分、ISAバスをあけることができるわけだ。

次はCD-ROMドライブのスピードを選ぼう

自分のマシンへの接続方式が決まったかな？　参考までに、一番データ転送が速いのがPCIで、お金がかからないのがIDE。そして、SCSIは同じ規格のものなら、メーカーを問わず、７台までつなげることができるので、あとあと周辺機器を増やす場合に向いている。

さて、それでは次に、ドライブの速度を決めよう。この速度とは、自分の買うドライブの、データの転送速度のことだ。よく、何倍速、とか書いてあるのは、このデータの転送速度のことを指しているのである。では、何に対して、何倍速と決めているかだが、現在、ほとんど存在しないが、１倍速、つまり等倍のドライブのデータ転送速度、秒間150キロバイトを基準にしているのだ。したがって、２倍速、普通は倍速というが、これは秒間300キロバイトで、4倍速は秒間600キロバイト、というわけ。

当然、転送速度が速ければ速いほど、データを読み込むスピードが速いわけで、待ち時間も短くなる。特に、よくCD-ROMに入っている動画データなどを見る場合、その転送速度が大きく影響し、途中、映像がスキップする、いわゆるコマ落ちという現象が起こることもある。また、画像ファイルなど、大きなサイズのデータを読み込む際も、倍速と４倍速のドライブでは、単純に考えて、待ち時間が倍も違うことになるわけだ。

で、現在の主流は４倍速。出た当初は10万円したドライブも、各メーカーの価格競争によって、もはや限界まで下がってきた。だいたい、２万円程度あれば、外付けでも、内蔵でも、買うことができるかな。今では６倍速なんていうのもあるけど、まぁ、コストパフォーマンス的に考えれば、４倍速を買うのが一番いいだろう。

98の内蔵型はファイルベイ

➡98のCD-ROM内蔵モデル。ファイルベイに内蔵されていて、内部はIDE接続である。外付けのSCSIハードディスクなど、あらかじめSCSI機器が接続されていないのであれば、迷うことなくこの接続方式にしよう。ほとんどが4倍速タイプである。

おすすめは最近低価格な４倍速タイプ

⬅現在主流の4倍速タイプは、モデルが多いこともあり、価格競争でかなり低価格になってきた。2万円前後に集中しているので、機種も豊富、価格も安いと、特に欠点はない。この速度であれば、作業も問題ない。

内蔵？ 外付け？ キャディー？ トレー？ 何にする？

速度を決めたら、その次はドライブの形式だ。具体的に言うと、ドライブ自体をパソコン本体に内蔵するタイプか、それとも外付けのタイプにするかだ。さらに、ドライブにはＣＤを入れる方式が２種類あって、先ほどの、内蔵、外付け、それぞれ２種類で、計４種類のドライブがあることになる。

まず、内蔵タイプと外付けタイプの話だけど、これは接続方式によって、だいたい決まっているのだ。IDE接続だと、基板から出たケーブルとドライブを接続しているわけだから、ほとんどのタイプが本体に内蔵するタイプ。また、SCSI接続の場合、スロットに差してあるSCSIボードと、ドライブを接続しているので、外付けのタイプが多い。というか、SCSIは同規格の周辺機器であれば、どんどん継ぎ足していけるので、逆に外付けでないと拡張するとき不便になってしまうのである。

次に、CDドライブに入れるやり方についてだが、CDを専用のキャディーというケースに入れ、それごとドライブに入れるキャディータイプと、受け皿が出てきて、それにＣＤをそのまま乗せるタイプと、２種類あるのだ。こちらは一般的にトレータイプと呼ぶ。

現在では、トレータイプのものがほとんどだが、外付けのものにはキャディータイプのものがあるので、買うときは確認するように。価格は売り値でみればどちらもほとんど一緒なので、このへんはユーザーの好みで選ぶといいかも。

それぞれの特徴は下に簡単に書いておいたけど、キャディーは出し入れが面倒くさい。トレーは、多少、出し入れのスペースを作ってやる必要がある。と、まぁ、特にどちらかに欠点があるわけではないのだが、スペースを作ってやれば済むということもあり、今ではトレーが主流になったようだ。

内蔵トレータイプ

➡一番多いのがこのタイプ。イジェクトボタンを押すと、CDの受け皿が出てきて、それにCDを乗せるだけでよいというやつだ。すっかりおなじみなので、特に欠点はないが、ひとつ挙げるとすれば、トレーが出てくる前の部分には、物が置けないということかな。中央が盛り上がったマイクロソフトキーボードなどは、トレーが出るときにぶつかることもある。

外付けキャディータイプ

➡外付けSCSI用ドライブは、まだ見かけることも多いタイプ。キャディーという、専用のケースにCDを入れ、それごとドライブに入れる方式だ。欠点は、いちいちCDをキャディーに入れるのが面倒だということ。逆に利点は、CDがケースに入っているので、ラフな扱いができることかな。でも、不便は不便。

それでは、ドライブとボードを接続しよう

今度は買ってきてからの作業の説明。ここでは代表的な接続方式、SCSIとIDEの２種類を取り上げてみた。98もPCもそんなに違いはないので、どちらも接続の際の参考にしてほしい。

なお、ハードディスクなどと違って、SCSIのCD-ROMドライブには、インターフェイス、つまりSCSIボードが製品に付属していない。したがって、持ってない場合は、ドライブと同時に購入しよう。このへんはSCSIのほうが割高に感じるかもしれない。

なお、SCSIボードの価格は、だいたい２万円から３万円程度。

SCSI接続

SCSIの接続は最初がやっかい。というのも、SCSI機器は、７台までつなげることができるため、その設定をする必要があるのだ。SCSIボードは電源を投入するときに、SCSI機器が何台つながっているかチェックする。そのため､SCSI機器にはID設定のスイッチ、またはダイヤルが付いている。この番号はその機器がつながっていることをマシンに伝えるものだから、複数の機器を接続している場合、かならず別の数字にしておく必要があるわけだ。

普通、SCSI機器は買ったばかりの状態では、数字が０(ゼロ)に設定されていることが多いため、ハードディスクなどがあらかじめある場合、重複に注意しよう。これが意外に気がつかないのである。

これが済んでしまえば、あとはボードをスロットに差し、ケーブルでドライブと接続するだけでいい。ただし、SCSIのケーブルには、大きさが２種類あるので、どちらのサイズか確認しておこう。ものにもよるが、SCSIケーブルがドライブに添付されていないことが多い。まぁ、普通は小さい、ハーフピッチなんだけどね。

SCSIケーブル

⬆これがSCSIケーブル。左がハーフで、右がフル。買うときは確認してからね。

⬆最初にボードの設定を済ませておこう。ボードによっては、画面上で行なうものとか、自動にやってくれるものもある。

⬆どのバススロットに差すにせよ、普通のボードと同じように差せばよい。ちなみに、これはPCI用のSCSIボード。

⬆これはドライブ側。このIDは、ほかのSCSI機器と違う数字にしておくこと。マシン側がその機器を判断するためだ。

⬆あとはSCSIケーブルでつなげば終わり。SCSIケーブルにはフルとハーフという、幅の違う物があるので注意しよう。

IDE接続

IDE接続は、接続自体はものすごく簡単である。ここでは内蔵タイプを例に説明するけど、特にこれといった難しい設定はない。ただし、SCSIが誤った接続だと認識してくれない程度なのに対し､IDEタイプではマシンが立ち上がらないといったこともある。

この一番の原因は、ケーブルの向きを間違えて差してしまうパターンだろう。ケーブルの差し口にツメがあって、ケーブルが逆に差さらないものもあるが、接続時にはマニュアルで確認して、どちらが１番か見ておくこと。IDEのケーブルの多くは、どちらかの１本が赤くなっていて、こちらが１番となっている。ここは要注意ね。

あとは電源ケーブルを差すのだが、これはケーブル口の形が決まっているので、間違うことはない。で、これを差して、ドライブを内蔵してしまえば完了だ。

IDEで接続できるのは２台までなので、ハードディスクをあらかじめ２台接続していた場合は、これ以上つなげることはできないので注意しよう。どちらかのハードディスクを外すか、SCSI用ドライブにするしかないのだ

IDEケーブル

⬆薄くて幅が広いのが特徴。取りまわしによっては、折り目をつけると楽だぞ。

⬆マシンによっては、かなりネジを外さなければならない場合もある。これは98だが、ドライブが接続にジャマだった。

⬆スロットにドライブを入れ、電源ケーブルとIDEのケーブルを差す。IDEのケーブルには、赤いほうが１番である。

⬆接続が向きが正しいか、ちゃんと入っているか、必ず確かめよう。間違っているとマシンが立ち上がらないこともある。

⬆ケーブルは多少は折り曲げても大丈夫なので、こんな風に詰め込んじゃっても平気だ。ただし、切れない程度にね。

最後にデバイスドライバーを登録すれば完了だ

98のNEC純正のCD-ROMドライブの場合

CONFIG.SYSの登録

CD-ROMドライブは、ハードディスクやモニターなどの周辺機器と違って、CONFIG.SYSにひと言追加しておかなくちゃいけない。いわゆる、デバイスドライバーの登録が必要なわけだが、ここでは98を例に説明しておいたので、ユーザーはそのまま実行するだけでいいぞ。このCONFIGの書き換えだが、普通はエディターなどを使うのだが、別にワープロや、ウィンドウズのメモ帳や、ライトを使ってもいい。まぁ、とりあえず、DOS画面で下にある最初の1行目のコマンドを入力だ。

CONFIGのファイルを開くと、〝DEVICE=〜〟というのがいくつか並んでいるはず。そこに、このコラムの一番下に書いてある1行を追加すれば、デバイスドライバーの登録は完了だ。簡単でしょ？ 実際は、もうちょっと工夫をしてやると、よりよい環境になるのだが、ここではここまでにしよう。

⬆98の場合、DOD画面でSEDITと入力すると、エディターが立ち上がる。

SEDIT A:¥CONFIG.SYS

DEVICE=NECCD.SYS /D:CD_101

AUTOEXEC.BATへの登録

さて、CONFIGを書き換えたら、今度はAUTOEXECの番だ。ここにはCD-ROMエクステンションというのを登録するのだが、これも簡単な作業なので、なんのことだか分からなくても結構。

ただし、ここでひとつだけ注意してほしいのは、MS-DOSのバージョンだ。というのも、ここで説明しているのは、バージョンが5以上のものを対象としている。現在はほとんどのマシンが5以上を搭載しているはずだが、心配な人は、DOS画面で〝VER〟と打ってみよう。バージョンが表示されるはずだ。もし、5以下であれば、あとで説明するフリーエリアの確保も面倒なので、この際、最新のバージョンを買っておこう。

さて、このエクステンションの登録だが、下の最初の1行目のコマンドでエディターを立ち上げ、その下に書いてあるのを追加するだけでよい。これでおしまいだ。

⬆別にエディターでなくても、ワープロやウィンドウズのメモ帳でも構わない。

SEDIT A:¥AUTOEXEC.BAT

MSCDEX.EXE /L:Q /D:CD_101

サードパーティー製CD-ROMドライブの場合

上で説明したのは、98にNEC純正のドライブを接続した際の設定だ。したがって、サードパーティー製のドライブを買った人は、ちょっと追加する部分に変更点があるので、上に書いたことをそのまま実行してもダメ。もっとも、多くの人はサードパーティー製のドライブを購入しているだろうから、こちらで説明しているやり方をしっかり読んでほしい。また、PCの場合も、こちらに該当する。

と、言ってはみたものの、実はドライブを発売しているメーカーのほとんどは、簡単に認定できるインストールプログラムを付けているのだ。これはメーカーによって内容が違うため、ここではそれぞれのやり方を紹介できないので、ユーザーはマニュアルに書いてある通りに実行して欲しい。

だいたい、添付ディスクの中には、INSTALL.EXEかSETUP.EXEというファイルがあるはず。このどちらかを実行すれば、インストーラーが起動し、設定を開始してくれる。設定は質問事項に答えていくだけでよく、AUTOEXECだとか、CONFIGなんかも自動に書き換えてくれるのだ。しかも、フリーエリアをなるべく確保してくれる親切なものもあり、このディスクがあるならば、特に詳しい人以外は、任せっきりでいいだろう。

インストーラーが付属で便利、便利

➡ほとんどのメーカーはインストーラーを添付しているので、エディターがない人でも平気だ。しかも、画面に表示される質問事項に答えていくだけでよい。

面倒な作業は全部インストーラーまかせ

⬆AUTOEXECやCONFIGなどを、自動的に書き換えてくれるので、設定後、マシンを起動しなおすだけでいい。

B: [ライトカードWIN]

cdg		95/05/23	0:00:00	
icmcd.sys	9671	95/05/17	1:02:00	a
icmdosm.sys	3795	95/05/22	1:06:00	a
inst.cmm	4330	94/12/15	1:00:00	a
inst.exe	88000	95/04/25	1:17:00	a
lcardw.exe	96544	95/03/30	1:32:00	a
lcardw.hlp	54641	94/05/30	1:01:00	a
lcdll.dll	10624	95/03/30	1:31:00	a
mbox.exe	17264	95/03/30	1:31:00	a
mscdex.exe	25377	93/03/10	6:00:00	a
readme.wri	297216	94/12/08	1:00:00	a
setup.exe	22080	94/11/28	1:00:00	a
setup.inf	692	94/11/28	1:00:00	a

⬆ウィンドウズ上からでも、インストール可能。〝SETUP〟というのがウィンドウズから、〝INSTALL〟はDOSから実行だ。

ついにブラウザーを立ち上げるときがきた

CD-ROMドライブのセットアップが終わったら、いよいよお待ちかねのCDログインを立ち上げる番だ。はやる気持ちでディスクがベコベコだろうが、その前にひとつだけやっておいて欲しいことがある。それは、2〜3のプログラムのセットアップだ。

というのも、CDログインの中には、ゲームやムービー、ツール類と、いろんな種類のプログラムが入っている。中には、とあるプログラム上で動くものもあるのだ。たとえば、ムービーを見るためには、ムービーのデータだけじゃなくて、ムービーを再生するためのプログラムも必要、という感じかな。特に頻繁に必要になるものは下に書いておいたので、しっかり読んでおいて欲しい。また、ごく一部で必要なものは、そのプログラムの説明をしているページ内で紹介しているので参照しよう。

で、このセットアップが完了すれば、今度こそ、本当にCDを立ち上げて結構。思う存分、楽しんで欲しい。CDログイン自体のセットアップは簡単で、ディスクの1をドライブに入れたら、ウィンドウズ3.1だとプログラムマネージャー、ウィンドウズ95だったらマイコンピューターのドライブをクリックするか、エクスプローラーから、BROWSERディレクトリー内にある"SETUP"を実行しよう。すると、あらたにアイコンがひとつ出現するはずだ。で、このアイコンをダブルクリックすると、ブラウザー画面が立ち上がる。あとは、見たいコーナーのタイトルが書いてあるボタンを押せば、それぞれのデータが見られるぞ。

I'm back
(訳：戻ってきました)

➡前号を買ってくれた人には、すっかりおなじみのブラウザー画面がこれ。去年の流行語にもなったウィンドウズ95にも対応しているので、最近パソコンを買った人でも大丈夫。ほとんど変わっていないという気もするが、プログラム的には大きく進歩しているのだ。関係ないけどね。

ボタン押すだけで……

⬆最初のセットアップだけは、プログラムマネージャーや、エクスプローラーなどから、"SETUP"を実行しよう。

すぐにセットアップ完了

⬆まばたきをしている間に、セットアップは完了。さすがにアイコンは流用せず、巨匠の新作描きおろしである。

いろいろ楽しめる

⬆アイコンをダブルクリックすると、この画面になる。見たいコーナーのボタンを押せば、すぐに内容が見られる。

CDの入れ替えも簡単

⬆CDの入れ替えが必要な場合は、このように画面に指示が出るので、内容を気にせずディスク1から立ち上げよう。

注意!! これらのプログラムが必要です

上でも書いたように、CDログインでわりと必要になるものを紹介しておこう。まぁ、この3つがあれば、ほとんどの内容を見ることができるので、忘れずに、最初にセットアップをしておこう。

なお、これらは大抵のCD添付の雑誌でも必要なものなので、すでにセットアップ済みの人も多いかもしれない。が、今回のプログラムの動作チェックは、添付のCDの中に入っているバージョンで行っているので、一応、再セットアップをしたほうが安心だ。

WinG、Win32S(グラフィック強化)

ウィンドウズ用のゲームで必要になることがある、ウィンドウズのグラフィック強化プログラム。セットアップはディスク1のRUNTIMEディレクトリーに、WINGのディレクトリーがあるので、中身を全部ウィンドウズディレクトリー内のシステムディレクトリーにコピーだ。

VIDEO for Windows(ムービー関係)

AVIファイル、つまりムービー関係をウィンドウズで見るのに必要なのがこれ。現在、ほとんどのパソコンに入っていると思うのだが、もし、ない場合は、大手商用ネットからダウンロードしてほしい。特集2には通信ソフトの体験版を収録してあるから、誰にでも手に入れられるぞ。

VBRJP200.DLL(ビジュアルベーシック関係)

特にツール関係のページで必要。これはビジュアルベーシックで作ったものを動かすためのプログラムだ。このプログラムは、ディスク2の中のONLINEディレクトリーにある、WINディレクトリーに入っている。これをウィンドウズディレクトリーのシステム内にコピーしよう。

わりと注意してほしかったりすることもあったりして

ＣＤログインを楽しむための環境だけど、一応、ウィンドウズ3.1が動いている環境であれば、メモリーやCPU、ハードディスクなど、マシンで問題になるような部分はないはず。とはいっても、やっぱり、CPUは高速なほうがいいし、メモリーもいっぱいあったほうが、操作感覚がいい。まぁ、これは特にＣＤログインに限ったことではなく、どのソフトを動かすにも言えることなんだけどね。

ただ、参考までに、添付のCDの内容を快適に使いたいならば、右上に書いてあるような環境が望ましいところだ。98のラインアップでいうと、Xa７クラスだね。一部の収録ソフトには過剰なスペックかもしれないけど、ウィンドウズ95対応のソフトも収録しているため、ウィンドウズ95の動く環境を考えると、これくらいの能力が必要だ。メモリーは８メガバイトあればとりあえず問題はないが、欲を言えば16メガバイトは必要。ウィンドウズ95は32メガバイトあれば快適、なんて時代だから、16メガバイトもいるのー、といって驚いてはいけないぞ。

では、ウィントウズ3.1ベースの人はどうかというと、CPUはペンティアムの60メガヘルツか、486だと同等のスピードの100メガヘルツ、いわゆるDX４クラスであれば問題ない。ただ、98では、このへんのCPUを搭載したマシンは、ちょっと前の世代になるので、ビデオアクセラレーション機能を持つウィンドウアクセラレーターを搭載しているものはほとんどない。

もし、CDのムービーデータのコマ落ちが激しい人は、動画再生を直接CD-ROMから行わず、ハードディスク上にコピーしてから再生するといい。かなりなめらかになるはずだ。もちろん、見終わったら消してしまえばいいので、初代CanBeユーザーなど、遅めのウィンドウアクセラレーターで、ムービーが見るに耐えない状況の人はそのようにして欲しい。

なお、特集１に収録されているゲームの速度が遅いという場合は、これはマシン自体の問題なので我慢しよう。ただ、ウィンドウズのゲームは、ウィンドウアクセラレーターによっては、改善されることもある。特にPCIバス搭載のマシンでは効果が大きいので、不満のある人は買い足してみよう。

このCDログインを200パーセント楽しむためのおすすめ構成は

- ●ペンティアム75メガヘルツ以上
- ●メモリー８メガバイト以上
- ●４倍速CD-ROMドライブ
- ●ハードディスク500メガバイト以上
- ●ビデオアクセラレーション機能付きウィンドウアクセラレーター

プログラムの解凍のしかたを、この際、覚えちゃいましょう

ＣＤに搭載されたデータの中には、圧縮された状態になっているものがある。こういうタイプのものは、もとの状態に戻さないと実行できないのだ。このことを、解凍する、というのだが、ここでは、その解凍のやり方を紹介しよう。

解凍するには、そのための専用ソフトが必要である。解凍自体は、DOS上でも、ウィンドウズ上でも、どちらからでもできるけど、解凍するソフトはそれぞれ違うので、必ずどちらかのものを入手しなくてはならない。この圧縮・解凍ソフトは、パソコン通信でプログラムなり、画像データをダウンロードしたときなど、頻繁に必要なので、どちらも揃えておくと便利だ。

今回、特集２のツールの中にもウィンドウズで解凍できるものも収録しておいたので、持っていない人はぜひ使い方を覚えておこう。なお、もっと詳しい説明などは、特集２の解説を読んで欲しい。右のコラム内では、一般的な解凍書式の説明をしておいた。

解凍するとこんな画面になります

➡解凍書式が正しければ、画面にはこのような表示が出てきます。○がずばばー、と出てくるけど、これは解凍作業をしている画面なので、ビックリしたりしないように。なお、解凍時間はCPU能力に依存するのだ。

高圧縮書庫管理プログラムの一般的な書式

LHA X ○○○.LZH DIR¥ FILES

❶ LHA　❷ X　❸ ○○○.LZH　❹ DIR¥　❺ FILES

ここでは、昔からよく使われている、DOS上での圧縮・解凍ツールである、ＬＨＡの簡単な説明をしておこう。とにかく、拡張子にＬＺＨと書かれたファイルは、圧縮されたものなので、実行するにはもとに戻してやらなくちゃいけないわけ。そこで、圧縮のやり方は別な機会にするとして、とにかく解凍のやり方を覚えて欲しい。

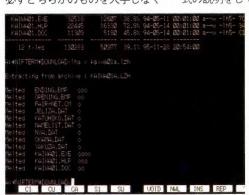
上に書いてあるのは、とある圧縮ファイルを解凍するための書式。では、最初からひとつずつ、番号順に解説していこう。

まず①のＬＨＡというのだけど、これがこのプログラムの実行ファイル。したがって、これがないと話にならないので、とにかく、意味がわからなくても打ち込もう。

そして②だけど、これはどういう風に解凍するのか、というオプションのひとつだ。この"X"はディレクトリーごと復元するというオプションで、圧縮される前にディレクトリーがあれば、そのままの状態でもと通りにしてくれる。

次に③だけど、ここには解凍するファイル名を入れる。上に○と書いてある部分にファイル名を入れよう。そのまま○○○と打ってはいかんぞ。あと、拡張子も必ず付けておくこと。

最後に④と⑤だけど、どこにどういう名前で解凍するかの指定だ。付けないと、圧縮ファイルのあったディクトリーに解凍する。

なお、ＬＨＡ ?と打つと、画面にヘルプファイルが表示されるぞ。

フリーエリアをなるだけ多く確保するには

ＣＤログインにはいろんなゲームの体験版が入っているけど、ここでひとつ問題になってくるのがフリーエリアの確保だ。フリーエリアというのは、コンピューターを動かすのに必要なプログラムの分を除いた、残りのメモリー量のこと。ただし、これは増設したメモリーのことではなく、コンピューターを立ち上げるときに表示される、〝640KB＋○○○KB〟というのの、最初の640キロバイトのこと。

空き容量を調べるには、DOS画面で〝MEM〟と打てばよい。ゲームによって必要となるフリーエリアが違うので、一概に言うことはできないけど、まぁ、540キロバイトくらいは確保しておきたいところだ。ただし、収録したPCのメガデモなどでは、600キロバイト以上を要求するものがあり、マルチコンフィグなどで対応することが必要。

本来ならばメモリー確保の仕組みの説明をきちんとしたいところだけど、ここでは98とPCの参考用のCONFIGとAUTOEXECを掲載しておいた。仕組みについては、巻末のトラブルシューティングに書いてあるので、詳しくはそちらを参照して欲しい。ここでは、ゲームを遊ぶための、CD-ROMや音源などを登録した、そこそこのフリーエリアを確保する例だけどね。

あと、くれぐれも注意して欲しいのは、ここに書いてあるサンプルをそのまま打ち込んでもダメだぞ。当然、デバイスドライバー関係は各マシン違うので、あくまで参考用として考えて欲しい。変更すべき場所は解説しておいたので、あとは自分のものと比較して努力しよう。さほど難しくないはずだ。

あるある よくあるんだ これが……

```
C:¥MEGADEMO>cd unreal

C:¥MEGADEMO¥UNREAL>dir

 ドライブ C のボリュームは PCDOS_J6V  です
 ボリューム・シリアル番号は 1EDC-BB53 です
 ディレクトリーは  C:¥MEGADEMO¥UNREAL

.            <DIR>        09-15-95   1:20
..           <DIR>        09-15-95   1:20
LEECH    NFO          62 07-15-92  13:31
MIDICHK  EXE      15,698 08-23-93   1:06
README   NOW       4,521 08-05-92  18:48
UNREAL   EXE   2,310,375 08-26-93  21:39
        6 個       2,330,656 バイトのファイルがあります
                 314,048,512 バイトが使用可能です

C:¥MEGADEMO¥UNREAL>unreal

Sorry, but this demonstration requires 600000 bytes of free dos memory.
You still need 203280 bytes more. Try reading README.NOW for help.

C:¥MEGADEMO¥UNREAL>_
```

➡フリーエリアが足りないと、その旨が表示されるが、これがなんとも悔しい。早くゲームを遊びたいのに、とりあえずCONFIGをいじらなくちゃいけないからね。ヒマなときに、CONFIGをきっちり整頓しておこう。

98の場合

それでは、最初に98のCONFIGとAUTOEXECの説明をしよう。まず、CONFIGだけど、特に変わったことはしていない。まぁ、普通、パソコンを買った状態は、こんな感じだろう。FILESとBUFFERSという、最初の２行は特に気にする部分ではないので、自分のマシンの設定数値のままで構わない。

そして、次の３行分でフリーエリアの確保をしているので、ここはタイプミスだとか、パスが通っていない、なんていうことがないようにしよう。この部分に関しては、123ページで詳しく説明しているので、興味のある人は参照して欲しい。簡単に説明すると、80x86系統のCPUは、アプリケーションの互換性を重視したため、8086と互換のあるメモリーが１メガバイトとなっている。このうち、384キロバイトはパソコンを動かすための基本的なシステムなどが使うため、１メガバイト、つまり1024キロバイトから、384キロバイトを引いた、640キロバイトがユーザーズメモリーとなっているのだ。パソコンを立ち上げるときに、640キロバイトと表示されるのがこれね。

だけど、最初に取られた384キロバイトも、別に常に全部使っているわけではない。そこで、その部分を利用するために、CONFIGの３行目から５行目で使う指示をしてやっているわけだ。

６行、７行目は、お約束なので、気にしなくて結構。そして８行目は前で説明した、CD-ROMドライブを使うためのものだ。ここはドライブメーカーによって違うので、自分で設定して欲しい。

では、AUTOEXEC。パスの設定は人それぞれなので置いておくとして、こちらはそんなに設定することはない。ただし、CONFIGと同様、MSCDEXでCD-ROMドライブを使えるようにすること。

なお、もしフリーエリアが足りない場合、このページに掲載したものを参考に、余計なものはREMを頭につけて無効にしておこう。〝REM DEVICE＝〜〟とするわけね。

```
FILES=20
BUFFERS=10
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=A:¥WINDOWS¥HIMEM.SYS
DEVICE=A:¥DOS¥EMM386.EXE /UMB
DEVICE=A:¥DOS¥SETVER.EXE
LASTDRIVE=Z
DEVICEHIGH=A:¥DOS¥NECCD.SYS /D:CD_101
```

```
@ECHO OFF
PROMPT $P$G
PATH A:¥JSLIB;A:¥WINDOWS;A:¥DOS;A:¥MIW
SET TEMP=A:¥DOS
SET DOSDIR=A:¥DOS
LH A:¥DOS¥MSCDEX /D:CD_101 /L:Q
```

PCの場合

それではＰＣのほうも紹介しておこう。とにかく、ここに書いてあるのは、あくまで参考用として考えておいてほしい。

で、PCといっても、基本的に98と一緒のMS-DOS上で動いているので、それほど変わりはない。というわけで、ここではPC-DOSのCONFIGを書いておこう。

PCと98との大きな違いは、フォントに関する部分だ。海外のゲームをするのであればいらないが、日本語版のウィンドウズが立ち上がらなくなるので、多少のメモリーは使うけど、登録しておこう。

で、４行目だが、これは自分の国がどこであるかの設定。これは日本の場合なので、そのままで大丈夫だ。時間、通貨などの設定をここで行っている。そして、３、６、７行目で98と同様、フリーエリアの確保。そして、８、９行目で、先ほど書いたように、日本語表示をさせている。次の10行目はDOSのバージョンを表示させるものだが、これはなくても結構。ただ、ときどきバージョン違いでソフトが動かないこともあるので、そんなときには入れておくとわかりやすいので便利である。メモリーもそれほど消費しない。

14､15行目はPCに不可欠な音源、サウンドブラスター関係。これは最近主流のAWE32のものなので、それ以外の音源は、この前の部分まで入力し、音源に添付のインストーラーで設定しよう。

最後の16行目でCD-ROMドライブの登録。これはTEACのドライブ用なので、こちらも自分のドライブメーカーのインストーラーに設定してもらおう。

さて、AUTOEXECだが、基本的な部分は98と一緒。ただ、サウンドブラスター関係のものが多いので、これはそのまま入れておくしかない。注意してほしいのは、10行目のMOUSE.COM。これはメモリーを喰うし、ウィンドウズでは必要ないが、DOSのゲームにはマウスを使うものが多いので、ゲームを遊ぶ場合は入れておこう。

```
BUFFERS=20
FILES=10
DOS=HIGH,UMB
COUNTRY=081,932,C:\DOS\COUNTRY.SYS
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P /E:512
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS
DEVICE=C:\DOS\$FONT.SYS
DEVICEhigh=C:\DOS\$DISP.SYS
DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE
rem DEVICE=C:\DOS\$IAS.SYS
DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS /X
STACKS=20,256
DEVICEhigh=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:7 D:1 H:5
DEVICEhigh=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
DEVICEhigh=C:\TEAC\TEAC_CDA.SYS /D:MSCD001 /P:220 /T:0
```

```
@ECHO OFF
PROMPT $P$G
PATH C:\WINDOWS;C:\DOS;C:\BIN;C:\MIW;C:\SCSI
SET SOUND=C:\SB16
SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 P330 E620 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E MODE:0
SET COMSPEC=C:\DOS\COMMAND.COM
SET TEMP=C:\DOS
VER
C:\MOUSE\MOUSE.COM
LH C:\TEAC\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:15
LH C:\SB16\DIAGNOSE /S
LH C:\SB16\AWEUTIL /S
LH C:\SB16\SB16SET /P /Q
```

朗報 CDログインには起動ディスク作成モードがあります

もし、フリーエリアを確保しようとしすぎて、CONFIGがメチャクチャになっちゃったら。しかも、マシンが立ち上がらなくなってしまったらどうする？　ふむふむ、システムフォーマットしたディスクから立ち上げる？　そうそう、それでDOSエディターで書き換えれば、もとの状態に戻るよね。

でも、ウィンドウズのエディターしか持っていないのに、ウィンドウズが立ち上がらなくなったらどうだろうか？　普通、友達に泣きついて直してもらうしかない。が、安心しよう!!　このCDログインには、なんとウィンドウズ上で起動ディスクを作成するモードがあるのだ。作成も簡単で、ブラウザー画面にディスク作成のボタンがあるので、新しいディスクをドライブに入れてボタンを押すだけでいい。あとは自分のマシン用の設定を編集すれば出来上がりだ。

作成画面には、現在、マシンが立ち上がっている状態の CONFIG とAUTOEXECが表示されるので、設定を変更したり、そのままの状態でよければ何もいじらず、メニュー画面から、起動ディスクの作成、というのを選べば完成だ。また、CONFIG と AUTOEXEC しかないため、フリーエリアも広いので、このディスクにサウンドブラスターと、CD-ROM ドライブの設定をして、ゲーム用の起動ディスクにするのもいいだろう。

何かあったらこのディスクで修復するのだ

➡メニューには、このように起動ディスク作成ボタンがあります。何はともあれ、最初にディスクを作成しておきましょう。マシンが立ち上がらなくなってからでは遅いのだ。何かあったら、このディスクから起動すればOK。

なお、トラブルに関することは、122ページからいくつか紹介しているので、何か問題のあった人は、とりあえず読んでみてからあわてましょう。先にあわてると冷静に読めなくなっちゃうからね。では。

注意:この機能は98では使用できません

それではCDログインVol.3本編をお楽しみください

かつての常識は もう通用しない ってのはどーだ? おーげさか

見渡す限りの広大なアフリカの大地。仲間にはぐれて、たったひとりでさ迷う探検家。日が暮れ、やがて周囲に怪しい雰囲気がただよう。夜は獰猛な肉食動物の時間。獲物の匂いをかぎ、ハイエナたちが集まってくる。身の危険を感じた探検家は一計を案じ、忍び寄ってくるハイエナの耳に、短い言葉をささやいた。とたんに、ハイエナは食欲を失い、げっそりとして、やがて姿を消してしまった。

探検家がささやいた短い言葉とは「社説を書いてもらえますか」。

というわけで、社説を書かなければいけないので書くのだが、なんだかもう決まってしまいましたな、世界は。オペレーティングシステム、略してOSは、もうマイクロソフトのウィンドウス95、CPUはインテルのペンティアムかその後継チップか互換チップ、メモリーは経済的に許せる範囲でできるだけ目いっぱい、CD-ROMドライブとハードディスクは当然として、PC-9801シリーズかDOS/Vマシンかの違いはあるものの、それ以外のパソコンはマッキントッシュだけ、というのが、1995年から96年における日本のパソコンの姿。10万年後にはもうミソもクソも一緒だろうが、ともかく今はそういうことなのだ。

これはある意味、非常にわかりやすい状況でもある。よーしパソコン買うぞと現金を握りしめて、秋葉原なり日本橋なり石川県片町の電気屋へ行くと、そこにあるのはすべてさきほどのスペックを満たしたハードばかりなり。そりゃ、ビデオＣＤが見られるとかテレビが見られるとか、そのテレビ画面をキャプチャーできるとか、即座にネットワークに入れるとか、ま、いろいろバリエーションがあり、でもって、日本人はあれやこれやが少しずつ、という幕の内弁当的マシンが好きだから、メーカーとしてもそれに対応するために幕の内弁当的なパソコンを作るわけだけど、かつてのような百花繚乱、百鬼夜行、百家争鳴、百科事典的状況はだいぶ薄まった。それでも、このボディーのカーブがどうの、使っているネジがどうのと枝葉末節を楽しむマニアも……、いるわきゃねーか。

ようするに、もはやハードの時代ではなく、ソフトなのだよ、なーんてことは誰でも知っているけど、国内販売台数が500万台を超え、ネコもヒシャクもパソコンを使うようになって、そこらへんの難しさがクローズアップされているようだ。なにしろ、ハードウェアの操作が自転車の運転だとすれば、ソフトを使いこなすのは超音速スーパー飛行機を操縦するようなものだ。たとえが変か？　そうか。

いずれにせよ、世の中はウィンドウズ95とかまびすしいが、本当の話、あれはオペレーティングシステムなのだから、それ自体でどうこうというものでは、やっぱりない。しばらくはフォルダにファイルを入れたり出したり、メニューバーを上にしたり下にしたり、ゴミ箱の位置をアレンジしてみたりと、なんだかそこそこ楽しいが、やがて、その上で動くソフトが問

ここらへんが如実に違ってきた

流通　パソコンおよびソフトは専門店へ、という常識は徐々に変わりつつある。大型量販店やスーパーマーケットがかつて鬼門と思われていたパソコンやソフトの販売を始め、地方進出も果たしている。いずれは、どこでも買える、という状況になるのでは。

ソフト　ウィンドウズ95に行列ができたのは記憶に新しい。強力な販売力を持った大規模ソフトハウスが有利になってくるのは、一般消費者相手のお商売では当然。しかし、ユーザーが増え、パソコンに慣れ、嗜好が複雑になってくると、混沌化の可能性も。

ハード　すでに、ウィンドウズ95さえ動いて、それなりに強いマシンなら、なんでもよくなりつつある。これからはさらに価格競争にシフトしていくはず。そうなれば、体力のある巨大資本が有利だが、技術は突然に急激変化する可能性もあるはずだ。

題になり、そのソフトで何ができるかが気になるはずだ。

なんだかオレは、今ウィンドウズ95がプリエンプティブなマルチタスクをしているような気がする。あ、たった今タスク＃９が実行された、などと言うバカスケよりは、どうやらドライバーがぶつかっているようだと言われてマシンに耳を当て、べつになんの音もしないですよと答える人のほうが多い、というわけだ。もっとわかりにくい？　そうだろうとも。

というわけで、現在ただいま、空前絶後の勢いでパソコンが売れてはいるものの、我々の得意分野であるところのエンターテイメント分野、難しい言葉で言うとゲームかな、は、もうちょっと、という雰囲気。理由はいろいろとあるだろうけど、たとえば、新しいユーザーの方々にとって、ここ10年にわたって様々なアトラクションが加えられ、ようするにどんどん難しくなってきたゲームそのもののエントリーしづらさみたいなものもあるかもしれない。あるいは、どのゲームを見ても、かつてやったことのあるものの焼き直しか、コンシューマーかアーケードマシンのに似てる、という見方も成り立つかもしれない。本当はそうではないとしても、そう見えちゃう、ってことはあるものだ。さらには、バンドルソフトがあり、それで一応の作業ができるのだから、なかなかショップへ行こうという気にならないのかもしれない。なにしろ、ショップそのものも、大型化し、最近でこそ地方都市でも容易にソフトを購入することができるが、すこし前では､我々のもとにも｢ゲームを買うためには県庁所在地まで列車にのらなければなりません。列車は２時間に１本です。行っても欲しいソフトがない場合もあります。仕方がないので、売れてそうなソフトを買います。ク○ゲーだったら目も当てられませんので、テレカください」というおたよりが来たり来なかったりするのだ。ほとんど来ないけど。

バンドルソフトについては、マイクロソフトが各ハードメーカーに自粛を申し込んだり、結局はハードメーカーに押されてバンドルを認めたりといったことが新聞に載っていたりもしたが、ともあれ、良かれ悪しかれって感じがしないでもない。ソフトがオマケっていうのには抵抗があるが、しかし、新しいソフト流通がそろそろ出てくるんじゃないかという雰囲気があるのも事実。すなわち、これまでのように、メーカーが作り、それを流通業者がショップへ運び、最後にユーザーの手にわたるという流れの問題だ。最近とみにメディア端末としての性格を強調されているパソコンが、そのような、なんちゅーか、ちょっと古いスタイルのままというのもナンじゃないかという気持ちがする。具体的にどのような形が出てくるかはまだ想像するだけだが、ほら、インターネットつうんですか、そんなようなものもあるし、それがまた始めての人がパソコンを購入する強力な動機になっているようだし、一過性のブームで終わるのかそうでないのかは神様しか知らないが、いろんな可能性は、まあ、ある、ってことでひとつ。

かつて、小さく、暗黙の了解に支配されていたコミュニティー的環境だった我が国のパソコンシーンは、ごく当然のことながら、国際化と一般化の急速な発展により、従来常識のような気がしていたことが、この際、ことごとく変化していくのではないかということだ。どこがどうなるか、というのは、資本主義的ことなかれ主義的なんかおさまるところにおさまるんじゃないの的に進行していくのだろうが、それにしても、今やパソコン雑誌にCD-ROMが付くのなんかごく当然。ＣＤログインの第１号をやったとき、そうなるとは想像もつかなかった、ってことはないが、世の中は勢いよく変わるってのは月並みな結論かね。

ログイン副編集長　松本隆一

パソコンとかけて、美少女の５人姉妹ととく
そのココロは、どれでもいいからひとつくれ

1996年の パソコン事情 IN JAPAN

今、DOS/Vなのか、98なのか

今、日本国内でのパソコン事情は、非常に不安定であると言える。DOSベースでマシンが稼動していた数年前までは、PC-9801が全盛であった。しかし、ウィンドウズ3.1が普及し始め、アプリケーションがほとんどウィンドウズ上で動くようになってきたあたりから、PC-9801の地位は揺らぎ始める。そう、DOS/Vマシンの大規模な日本進出が始まったのである。

元々、ウィンドウズの目的の中には、マシン間の壁をなくして、アプリケーションを共有しようというものもあったため、DOSベースのソフトのことを考えなければ、もはや98だろうがDOS/Vだろうが構わない状況だ。しかし、コストパフォーマンスを考え出すと、これはDOS/Vのほうが圧倒的に有利になってしまう。なぜ98はそんなにも高いのか。この価格差はどこからくるのか。そんな疑問が投げかけられる中、ようやくNECも低価格化に拍車がかかってきたようだが……。

そして、いよいよウィンドウズ95が発売され、市場がどのように揺らぐのかを見てみたところ、やはり難航しているのは98のほうであった。マシンも安くなって、巻き返しが見られるかとも思ったが、インストール作業が中断されてしまうことで新聞に取り上げられたり（あんなに騒ぐほど大変なことじゃなかったけどね）、ドライバーの関係で、DOS/Vのウィンドウズ95ではちゃんと動くソフトが、98のウィンドウズ95では動かなかったりと、物議をかもし出している。しかも、日本のメーカーもその重い腰を上げ、ようやくウィンドウズ95上でのソフト開発を始めたというのに、NECがこれではどうにもならない。もう少し万全の体制を取れなかったものか。

こういった状況から考えるに、ウィンドウズ95を使うのであればDOS/Vマシン、という見識がかなり強まっている。ソフトが出たのに98じゃ動かない、というのはあまりにも惨めだからね。とはいえ、これからさらなる巻き返しがあるかもしれないし、ナムコとNECが手を組んだ3Dボードも気にかかるところ。まあ、市場は拡大されたわけだから、どちらかのマシンにしがみつく必要性は確実に消えたわけだよね。さてさて、今年はどうなりますやら。

国民機98の行末は？

⬆98とDOS/Vが一体になったマシンが発売される、なんてウワサもあったけど、本当にウワサだけだったのかなぁ。NECはこのまま98で突き進むのか!?　それとも、海外で発売しているDOS/Vマシンを日本でも売ることになるのか!?

DOS/Vは98のシェアを上まわるのか!?

98の長所と短所

では、98とDOS/Vのどちらかを選択する場合、どのあたりに注目したらよいのか。そこらへんを、長所と短所を見ながら検討してみよう。

まずは98から。このマシンは、日本では馴染みが深く、ソフトも大量に出まわっている。ゆえに、買ってもソフトに困ることはなく、有意義に活用できるはずだ。ゲームも山ほど発売されているしね。しかし、ここ数年でそんな状況は一変してしまい、日本でのアドバンテージを保てなくなりつつあるのが現状。ソフトのウィンドウズ化が促進された結果、98の存在意義が薄れてきているのだ。

だが、そんな98も低価格化が進み、一時期のDOS/V攻勢をしのいでいる。98でもウィンドウズが快適に動くことをわかってもらおうと、CMなどにも力を注いでいる様子だ。「ウィンドウズに見放されてしまったら、98はただのアダルトゲームマシンと化す」と語る事情通もいるようだし、このあたりの危機感はNEC側も持っているのだろう。まあ、アダルトゲームがやりたいのであれば、迷わず98を買うことをオススメするけどね。とまぁ、そんなわけで、98は入門用には最適と言えるかもしれないけれど、これからの標準マシンとは言い難いかもしれないね。

➡ホビーユースに用いる場合、ゲームの多さは98のほうがズバ抜けている。アダルトゲームも多いしね。DOS/Vのほうにもゲームはたくさん出ているけど、いかんせん英語のままでは……。まあ、最近はローカライズも早くなってきているので、それほど気にすることはないかな？ しかし、ゲームもウィンドウズ化していく昨今、98の運命やいかに、ってところかな。

➡ハイスペックなマシンは、DOS/Vの同程度のマシンと比較してしまうとまだまだ高い。いわゆる普及型マシンはそれほど価格差はないんだけどね。これはもうちょっとなんとかしていただきたいところだ。それと、PCIバスを積んでいるにも関わらず、DOS/Vのそれと互換性がないというのもどうかと思う。そろそろ協調性を前面に押し出したほうが……。

DOS/Vの長所と短所

次にDOS/Vのほうの長所と短所を見てみるとしよう。まず長所だが、これはなんといっても世界標準パソコンであることが挙げられる。今までは、パソコンは狭い日本国内のみで使用することさえ考えていればよかったわけだが、インターネットの普及など、ワールドワイドにパソコンが活躍するようになってきた現在では、やはりこのステータスは大きい。ウィンドウズソフトにしろ、海外のものはDOS/Vを前提として考えられているため、98のウィンドウズでは動かないこともままあるのだ。

そして、もうひとつの長所はコストパフォーマンスの高さ。スペックと価格を比較した場合、目を疑ってしまうほど国産パソコンとは差がある。同じペンティアム90メガヘルツのマシンなのに、どうして10万円も違うの？ と文句のひとつも言いたくなってしまうほど。やっぱり高性能低価格は最大の魅力だ。

しかし、だからといって短所がないわけではない。世界標準のため周辺機器が山のように発売されており、ソフトメーカーの対応が追いついていなかったり、特殊なボードが装着されているとソフトが動かなかったりと、このあたりは初心者にはとっつきにくいところだろう。

➡世界標準で、アーキテクチャーも公開されているため、互換機が山のように発売されているDOS/V。それだけパーツ類も豊富ということで、その気になれば自分でパーツ類を買ってきて、好みのマシンを作り上げてしまうことも可能だ。したがって、どこか一部が型遅れになった場合、そのパーツだけを交換するということが容易である。このあたりも魅力のひとつかな。

➡ゲームなど、エンターテイメント関係のソフトがウィンドウズで続々と発売されるようになれば、DOS/Vの天下と言えるだろう。しかし、現時点では98のDOSでしか動かないゲームが多く、ちょっと苦戦気味。DOS/Vのいかすゲームは英語版だったりするしね。まあ、あと1年の辛抱と言えなくもないので、早めに手を打っておくのもひとつの手かと。

で、結局のところ……

簡単に、日本を席捲するであろう２大パソコンを比較してみたわけだが、別にこっちがダメだからこっちにしなさい、などと強制するつもりはない。こういったことをヒントにして、自分が損をしないパソコン選びをしてもらいたいわけなのです。いくら安くなったと言ったって、まだまだ10万、20万はする代物なんだしね。

まあ、参考までに言わせていただくと、ゲームだけで見た場合、コンシューマーライクなものが遊びたいのであれば98のほうが強いし、よりアダルトなもの(エッチな意味じゃないよ) を求めるのであればDOS/Vのほうが強い。ビジネス面で見れば、今のところ対応うんぬんの絡みでDOS/Vのほうが強いが、長い目で見た場合、日本語環境に強くなるのは98のほうだとも考えられる。混沌としたパソコン市場の中で、時代の流れを読むのはあなたなのだ。

OSはウィンドウズ95で決まり

「パソコンは、ソフトがなければただの鉄塊」という言葉があったかどうかは定かではないが、とにかくソフトがなければ何もできないのは本当だ。しかし、そのソフトを動かすために、さらに必要なソフトがある。それがOS（オペレーティングシステム）といわれるものだ。

3～4年前までは、OSというとMS-DOSのことを指していたわけだが、数年前からその様相は変化し始めた。そう、ウィンドウズ3.1の登場である。グラフィカルな表示で誰もがパソコンを使えるようにと設計されたウィンドウズ3.1は、マルチタスク、ソフトの共通化などさまざまな特徴を兼ね備えたものだった。ここまでの実用性を持たせるまで幾度のバージョンアップを積み重ね、ようやく日の目を見たウィンドウズ。しかし、このウィンドウズは動作が不安定であったりしたことから、MS-DOSユーザーを完璧に移行させることはできなかったのだ。あくまでもMS-DOSの上で動くOS、という設計思想が招いた災いなのか、結局、ユーザーはウィンドウズ派とMS-DOS派に2分されてしまう。

そして、1995年11月23日。そのOS論議もついに終わりを迎えることになる。ウィンドウズ95が発売されたのだ。これまでOSは空気のような存在でしかなかったわけだが、ウィンドウズ95の扱われかたは尋常ではなかった。まだ記憶に新しいとは思うが、まさに世界中が待っていた、と言わんばかりのフィーバーぶり。たかがOS、されどOS。OSの性能いかんでソフトのパフォーマンスが大きく変わってくることは、パソコンに携わる人間ならば誰もが承知のことだろう。そして、そのOSがウィンドウズの設計思想を見事に実現してくれているのであれば、これにまさるものはないはずだ。

ついにMS-DOSの呪縛から解き放たれ、世に飛び出したウィンドウズ95は、これからのパソコン界にはなくてはならない存在である。あらゆる側面からウィンドウズを見直し、不満とされてきた点が改良され、これでパソコンユーザーのほとんどが、不安を抱かずにウィンドウズ95へ移行できるに違いない。ウィンドウズ95が、これからにパソコンの未来をもっともっと明るくしてくれるはずである。マイクロソフトの天下はもはや揺るぎない。

⬆これがウィンドウズ95のデスクトップ画面。昨年11月に日本語版が発売され、主要都市はお祭り騒ぎに。これからの標準OSとしての存在を感じさせるよね。

⬅ウィンドウズ3.1とはかなり印象が変わってしまったけれども、機能的には格段にグレードアップされているのだ。ファイル類もすべてアイコンとして表示されるようになり、より視認性が高まっている。

➡ウィンドウズ95はネットワーク方面にも強い。「Plus！」さえあれば、インターネットにも簡単にアクセスできるのだ。プロバイダーに入会するだけで、ソフトなどは買う必要なし。これは非常に魅力的だよね。

MS-DOS

⬆今までご苦労さまでした、と労いの言葉のひとつもかけてあげたくなるほど、パソコン市場に浸透していたMS-DOS。ついに終焉のときだ。

ウィンドウズ3.1

⬆グラフィックを用いることで操作を容易にしたものだが、あくまでもMS-DOSの上で動くことが前提とされているため、制約が多かったのも事実。

ウィンドウズ95

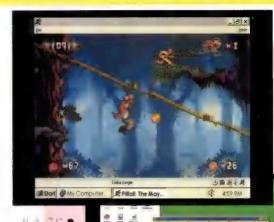
⬆MS-DOSの呪縛から解き放たれたウィンドウズ95。ようやくパソコンのパフォーマンスを120パーセント引き出すOSが誕生したわけだ。

ウィンドウズ95はゲームOSなのである

ウィンドウズ95が､別名〝ゲームOS〟と呼ばれていることはみなさんもご存じだと思う。では、なぜそう呼ばれているのかはご存じだろうか。ここでは、そのあたりを軽く触れてみよう。

まず、ウィンドウズ95は、ウィンドウズ3.1に比べてグラフィックまわりの能力が格段にパワーアップされている。これは、ウィンドウズ3.1がゲームに不向きである、と散々叩かれた結果だろう。これまでは、ゲームはDOSで、ビジネスはウィンドウズで、という風潮があったわけだが、これではマイクロソフトが望むＯＳ一本化が実現しない。そんなわけで、ウィンドウズ95はグラフィックにも強くなっているのである。

また、それに関連するゲームの開発キットも、マイクロソフトのほうで用意されているとなれば、その姿勢が本気であることは疑う余地もない。事実、すでに発売されているいくつかのソフトを見る限り、その実力がいかほどのものかは把握できるはず。これからの展開に大期待だ。

⬆「Fury³」は、ウィンドウズ95のグラフィック処理能力とパフォーマンスを知るうえでは持ってこいのソフトだ。もうグリグリ動いちゃって大変！

⬅あの「ピットフォール」もリニューアルされて、ウィンドウズ95上でバリバリ動いている。スクロール系のゲームもこなせるという証拠だ。これだったら、もうＤＯＳはいらないよね。

➡レースゲームなんかもすでに出てたりします。これは、「ＡＬ Ｕｎｓｅｒ，Ｊｒ」というゲーム。スピード感たっぷりでなかなか燃えるぞ。

■アダルトゲームもすでに登場！　やはり文化を支えるのは風俗ですか。新しいメディアが浸透していくためには、アダルト方面が充実していなければならない、という説もあるもんね。

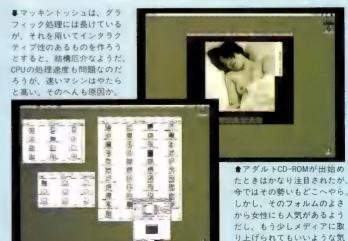
マッキントッシュの言い分

さて、ここまで散々98とDOS/Vについて語ってきたわけだが、マッキントッシュはどうなのか？　これにも触れておかないと、各方面から怒られてしまいそうなので、いってみたいと思います。

まず、なぜここで大々的に取り上げなかったかというと、マッキントッシュはホビーユースマシンとしては不向きだから。マシンにはそれぞれ得意分野があって、マッキントッシュの場合はグラフィカルな部分に長けていると思うのだが、それがエンターテイメントに結びついているかというと、答はノーだ。デザイン分野にはものすごくパフォーマンスを発揮するが、CDログインはあくまでもエンターテイメントにこだわっているので、ここではあまり大きく扱っていない。ゲームがしたい人にパソコンをすすめる場合、胸を張ってマッキントッシュとは言えないしね。パソコンにも、得意とする土俵があるわけです。

ウィンドウズ95が発売されたときのテレビ報道などのように、この世はマックかウィンドウズ、なんていう極論は信じちゃいけません。

⬇マッキントッシュは、グラフィック処理には長けているが、それを用いてインタラクティブ性のあるものを作ろうとすると、結構厄介なようだ。CPUの処理速度も問題なのだろうが、速いマシンはやたらと高い。そのへんも原因か。

⬆アダルトCD-ROMが出始めたときはかなり注目されたが、今ではその勢いもどこへやら。しかし、そのフォルムのよさから女性にも人気があるようだし、もう少しメディアに取り上げられてもいいような気が……。う～む。

CPUはどうなるのか？

Pentium全盛となるか？
PentiumProはどう受け入れられる？
PowerPCの運命は？

それでは次に、マシンを選ぶときに重要になる、CPUに的を絞って話を進めてみよう。

いまや、パソコン界を座捲しているCPUといったらペンティアムだ。ひと昔前からは考えられないほどの処理速度を実現してくれるわけだが、いまやそのペンティアムでさえ、〝重い〞だの〝遅い〞だのと言われてしまっているのだから、人間とは恐ろしいものだ。つい2年ほど前までは486が主流で、これ以上速くなっても意味がない、なんて囁かれていたのに、ペンティアムが登場するやいなや、時代はペンティアム！　と息巻いてしまうんだからねぇ。そして今度はペンティアムプロときたもんだ。ペンティアムプロは、ペンティアムがふたつくっついたような設計になっているため、その処理速度は単純に考えても2倍ということになる。いったいどこまで速くなれば、インテルさんは気がすむんでしょう？　と、一般ユーザーはぼやきたくもなると思う。大枚はたいて買ったペンティアムマシンが、1年足らずで型遅れになってしまってはねぇ。

こんな状況の中、はたしてペンティアムプロがすんなり受け入れられるかどうかは、いかんともしがたいところ。まあ速いのは認めるが、そのペンティアムプロの登場により、今までのペンティアムがバカ安になっている事実も見逃せない。90メガヘルツのものなどは、もはや2万円を切っている状態だし、一時期8万円もした133メガヘルツのものは5万弱にまで落ちている。ユーザーからすれば、ここが買い時と思えるかもしれない。こういった状況から考えるに、ペンティアムプロが浸透するにはまだあと1年はかかると思われる。この間に安くペンティアムマシンを手に入れるか、はたまた将来性を考えて投資するかは、ユーザー次第といったところだろう。

最後にパワーＰＣについてだが、速度的にペンティアムと同等とはいえ、その能力を一般的に体感できるマッキントッシュ上で見る限り、エンターテイメントにおいては同価格帯のペンティアムマシンより遅いと言わざるを得ない。いくら設計思想が優れているとはいえ、ソフトがその性能を発揮させることができなければ、もはやシェア的にペンティアムを上まわることは不可能だ。

↑一時代を築いたペンティアム90メガヘルツ版。今では2万円を切る値段で売られている。技術の進歩は速いですな。

↓こちらはペンティアムの120メガヘルツ版。コストパフォーマンス的に最も優れていると言える。今では4万円代。

➡そしてこれが、ウワサのペンティアムプロ。はたしてどれほどの処理速度を実現してくれるのであろうか。楽しみだ。

3Dボード全盛となるか?

最後に、これからのパソコン界を賑わすであろう、3Dボードについて触れておこう。

3Dボードというのは、画面が飛び出したり、立体的に見えるようにするためのものではないので、勘違いのないようにしていただきたい。ここでいう3Dとは、いわゆるポリゴンのこと。で、3Dボードというのは、ポリゴン処理とそれに付随する機能をパソコンに提供するハードウェアなのだ。

これがあると、パソコンでもコンシューマー機並みのポリゴン処理が可能になるため、あらゆるメーカーから注目を集めている。先陣をきったのが、昨年末に発売された、Daiamond社のEdge 3D。これにはウィンドウズ95用の『バーチャファイターリミックス』や『パンツァードラグーン』が添付されており、ゲームフリークならば是が日にでも欲しいところ。セガの今後の動きも気になっちゃうよね。しかし、残念ながらこのボードはDOS/V用のものしか発売されていないのだ。

次に注目したいのが、NECから発売される3Dボード。これにはナムコが参入しており、『レイブレーサー』や『鉄拳』などが移植されそうな気配。だがしかし、こちらはこちらで98用のものしか発売されないとか。う〜む、3Dボードを買う前にマシンが限定されてしまうとはねぇ……。

では、クリエイティブ社から発売される3Dブラスターはどうだろうか。メジャーなソフトメーカーはついていないものの、パソコンメーカーはコレにもっとも注目しているようなのだが……。

DiamondとSEGA

なんとウィンドウズ95用の『バーチャファイターリミックス』がバンドルされているウワサの3Dボード、それがEdge3Dだ。

Edge3DにはNV1というチップが搭載されており、セガはこのチップ用にソフトを開発していく予定とのこと。したがって、必ずしもEdge3Dでなければセガのソフトが遊べないというわけではない。とはいえ、今のところNV1搭載ボードはこれしか出ていないから、選択の余地はないんだけどね。

■言わずと知れた『バーチャファイターリミックス』。Edge3Dがあれば、このゲームがウィンドウズ95上で遊べてしまうのだ。しかも、Edge3Dにはセガサターン用のコントロールパットがふたつ接続できるようになっているので、入力機器に困ることはない。これはもう、欲しくなっちゃうでしょ。

⬅「バーチャファイターリミックス」だけじゃないぞ。なんと『パンツァードラグーン』まで遊べてしまうのだ。これだけのクオリティーのものがウィンドウズ95上で動いてしまうというのはちょっと驚きだね。セガがこれからどんなタイトルを移植してくれるのか、楽しみでしょうがない。

NECとナムコ

Edge3Dに負けるか、とばかりに、NECも3Dボードを発表した。こちらはどうやらガッチリとナムコと手を組んでいるようで、ボード専用のウィンドウズ95用ソフトとして『レイブレーサー』や『鉄拳』などの発売を予定している。こちらもなかなか楽しみなところで、目が離せないね。

⬆NECの3Dボードがあれば、なんと『鉄拳』が遊べてしまうのである。

⬅いやいや、それだけじゃない。あの『レイブレーサー』も遊べるんだ、これが。DOS/Vにするか98にするか、この時点で迷ってしまうよね。

3Dブラスターはどうなる?

さて、もうひとつ忘れてはならないのが、クリエイティブラボの3Dブラスターだ。ほかのふたつのボードのように、大手ゲームメーカーとの絡みはないようだが、パソコンゲームメーカーは、サウンドブラスター系の実績からかなり注目しているようだ。しかし、今や標準となりつつあるPCIバス用のものが、3月まで発売されないというのは痛いかも。

⬆3Dブラスターにもバンドルソフトは同梱されるのだが、ビッグタイトルがないためにアピール度が少ない。実力はどうか?パソコンソフトメーカーは、かなり注目しているようだが……。

特集1

ベストゲーム体験版集

for DOS/V PC9801 Win3.1 Win95

CDログイン3号では、ウィンドウズやDOSのゲームなど、計36本を収録しました。そのほかに、オリジナルゲームなどもありますが。まあ、数的には前号には及ばないものの、中身はかなり厳選されているので楽しんでいただけるものと思います。

とりあえず、DOS/V用のソフト、PC-9801用のソフト、ウィンドウズ3.1用のソフト、ウィンドウズ95用のソフトと、4つのカテゴリーを用意してみましたが、この本の編集をしている段階で、ウィンドウズ95用のソフトの体験版を手に入れるというのは結構難しく、結果3本ということになってしまいました。いやはや面目ない。年末の追い込み時期に、「体験版作ってくださ〜い」といっても、そりゃメーカーさんは困ってしまいますな。

ま、それはさておき、今回も遊びがいたっぷりです。協力してくださったメーカーさんに感謝しつつ、思いっきり楽しんでしまおうじゃないですか。

◆おなじみのCDログインブラウザー。ゲームのインストールや、その方法については、ここで表示される説明をよく読んでから実行しましょう。

ブラウザーからのインストール方法

収録したゲームの体験版を遊ぶためには、まずCDログインブラウザーをインストールする必要があるぞ。これに関しては4ページからの記事でも紹介してあるが、ここでもう一度書いておくとしよう。まずウィンドウズを立ち上げて、1枚目のCD-ROMをドライブにセットする。そして、ウィンドウズ3.1の場合はファイルマネージャーを立ち上げて、〝BROWSER〞ディレクトリーの中のSETUP.EXEを実行しよう。ウィンドウズ95の場合は、オートラン機能に対応しているので、自動的にセットアッププログラムが起動するぞ。オートラン機能が使えないドライブの場合は、エクスプローラーから〝BROWSER〞ディレクトリー内のSETUP.EXEを実行しよう。

これでCDログインブラウザーのインストールは終了だ。デスクトップに〝CDログイン〞というグループ、もしくはフォルダーができているはずなので、ネズミのアイコンをクリックしてブラウザーを立ち上げるのだ。

ブラウザーが立ち上がったら、〝ベストゲーム体験版集〞と書かれたスイッチをクリックしよう。そうすると、右の写真のような画面が表示されるはずだ。そこで、タイトル一覧から遊びたいゲームをクリックしてみよう。画面左にテキストが表示されたと思う。ここには、ゲームの遊び方やインストール方法などの情報が書かれているので、しっかりと読んだ上で実行してもらいたい。間違えると動作不良の原因になるよ。

■〝ベストゲーム体験版集〞と書かれたスイッチをクリックすると、このようにソフトのタイトル一覧がズラーッと表示される。その中から遊びたいものをさらにクリックすると、それに関連する説明が画面左に表示されるのだ。よく読んで、指示に従ってインストールしよう。

◆ウィンドウズ用ゲームのインストールは、ほとんどブラウザーから行なえます。DOS用のゲームは、ブラウザーからインストールすると動作不良の原因になるので、必ずウィンドウズを終了してからインストールを行なってください。なかにはCD-ROMから直接起動するものもあります。

Games for DOS/V

WING COMMANDER Ⅳ

ゲーム業界でのインタラクティブムービーのスタンダードを作った傑作『WING COMMANDERⅢ』の続編が、ついに登場した！　定評ある前作をはるかに凌駕する戦闘、そしてドラマシーンのすごさに、世界のコンピューターゲーマーたちが驚くこと間違いなし、の1本だぞ！

●シミュレーション　●EAV　●発売中　●6800円

『WING COMMANDER Ⅲ』（以下WCⅢ）は、本当に楽しめるインタラクティブムービーのなんたるかをゲーム業界に示した作品だった傑作、と言っても言い過ぎではない作品だったのではないだろうか。そして、その『WCⅢ』の続編である『WCⅣ』がついに発売された。

新作『WCⅣ』は、様々な側面で前作を超えるゲームに仕上がっている。そのなかでも特に注目すべきは、ドラマ部分の質の向上だ。ご存じのように、このシリーズは戦闘シーンとその間に現われるドラマ（ストーリー）シーンとの組み合わせで、映画のような重厚な雰囲気を醸し出してきた。なかでも、今度の『Ⅳ』では、CGではなく、より現実感のあるセットを大規模に導入することにより、ドラマ部分のパワーアップが図られている。遊びごたえ、そして見ごたえともに十分な作品に仕上がっているぞ。

同梱のCD-ROMには、このゲームのムービーの一部と、1ミッションを収録してある。これを遊んでみて、ゲームの重厚さ、完成度の高さを味わってもらいたい。

練り込まれたドラマと……

『WC』シリーズの特徴のひとつとして、映画かと見間違えんばかりの美しさとストーリーを持ったドラマ性の存在が挙げられる。プレーヤーを引きつけるぞ。

⬆➡マーク・ハミルを初めとする有名なハリウッドスターと、いかにも豪華なCGとが相まって、そのドラマシーンの存在感たるや、ほかのゲームの追随を許さない。インタラクティブムービーの旗手と呼ばれるだけのことはある。

息をのむような宇宙戦を満喫せよ!

SVGAの画面モードで展開される戦闘シーンは、まさに圧巻と言わざるをえない。高解像度な画面モードであるだけに、自機や敵機に張り込まれたテクスチャーの細かさが、ナミでないのだ。また、自ら放ったレーザーが敵機のシールドに干渉する様などは見事のひと言につきる。

高解像度モードというと、動きが重くなりがちなのだが、このゲームについてはそんな心配はご無用。戦闘シーンでの動きは、実になめらか。とても心地よいドッグファイトを満喫できるぞ。

⬅コックピットビューのみならず、もちろんいわゆる外ビューもある。自機や敵機の外観を楽しもう。

⬆敵機を照準内に捉えた！　緊張の瞬間だ。生き残るには、かなりの技術が必要。

⬇巨大な輸送艦に接近する。まるで実際にそこにあるかのようなリアルな質感がたまらない！

INDYCAR RACING II

日本ではF1のほうがメジャーだけれども、海の向こうじゃインディ500も負けないほどの人気を誇っている。そして、それを題材とした『INDYCAR RACING』は、そのリアリティーさも受けてかなりの支持を得たのだが、ついに続編が登場したのである！

●アクション ●PAPYRUS ●発売中

今、いわゆるモータースポーツはオフシーズンなわけだが、ファンは開幕まで待ってはいられない。何かしらのかたちでモータースポーツに携わらなければ、落ち着いていられないのがファンの心理ってものだろう。

しかし、パソコンを持っている人は、レースゲームというものに感情をぶつけることができる。市場には数々のソフトが溢れているが、その中でも秀逸なデキを誇っているのが『INDYCAR RACING』だ。ポリゴンとテクスチャーマッピングを駆使した動きとスピード感は、ほかの作品を寄せ付けないほどの完成度を見せていた。しかも、車乗りにはたまらない、実車さながらの操作感覚！　ゲームとしてプレーするには難しいかもしれないが、シミュレーターとして楽しむには持ってこいである。

そして、そんな『INDYCAR RACING』が、ついにバージョンアップされたのだ。前作でさえあの完成度だったのに、さらにスケールアップされたというんだから手に負えないよね。今作の『II』では、やや時代遅れとなったVGA表示が、SVGA表示に変更された。結果、考えられないほどリアルになっている。もちろんVGAで遊ぶこともできるけどね。また、スピード感もさらに増しており、もう絶対にハンドルコントローラーで遊ぶしかないというところまで来てしまった。

体験版ではふたつのコースを走ることができるので、その迫力を存分に味わってくれ。病みつきになっても責任はとれないけどね。

■SVGA表示になり、クオリティーが格段にアップした『II』。実際にコックピットに座っているかのようである。

リプレー機能も充実

■[illegible]

セッティングが重要

このゲームは、操作もシビアならセッティングもシビアである。なにせ、いじれる個所が実車同様に存在するため、ベストな状態に持っていくのが大変なのだ。ただ、車好きからすれば、そこがまた楽しいのである。ベストセッティングでファステストラップを叩き出したときの快感といったらもう、たまりませんって感じ。とにかく車に詳しくなれ！

ウイングだ

タイヤだ

Tiltハイパー3Dピンボール

●テーブルゲーム ●ビクターエンタテインメント ●発売中 ●8800円

本物のピンボールマシンを忠実に再現！ なんてウリ文句はたくさん目にするけど、ボールの動きがなんか変だったり、2Dだったりと「どこが忠実な再現なんだ！」と叫んでしまいたくなるようなシロモノが多い。だが、この『Tiltハイパー3Dピンボール』は今までのピンボールゲームとは違い、ボールの動きや台の質感、フリッパーの動きなどは非常にリアルだ。誌面からではボールの動きなどをお伝えできないのが残念だが、本当にリアルなのだ。また、演出に関してもよくできており、マルチボーナスエリアなどには本物さながらのドットマトリックス画面とアニメーションがふんだんに盛り込まれているのだ。もちろん、これからの演出はパソコンの能力を活用して本物以上の演出をかもし出している。画面のモードも3種類の3Dモードのほかに、2種類の2Dモードも用意されているといった充実振りを見せているぞ。

今回収録した体験版は1面だけプレーできるようになっている。遊べる面は〝遊園地〟をモチーフにした面。一応ほかの面に関してもどんなステージなのか見ることはできるが、遊べるのはメニュー最上段の白く光っている〝遊園地〟ステージだけなので、勘違いしないように。メニューで〝F〟キーを押したあと画面モードを選択すればゲーム開始。リターンキーでボールを飛ばし、左右のシフトキーでフリッパーを弾くことができる。ピンボールではお馴染みの秘技!?台揺らしをするのは、スペースキーで行なえるぞ。キミは何点くらい叩き出すことができるかな。本物のピンボールがここにある！ と言っても過言ではないのだ。

➡画面が上下にスクロールする。奥行やボールの質感はとてもリアルだ。様々なアトラクションが用意されているので、アッチへコッチへとボールと弾いてみよう。アニメーションシーンもあるらしいぞ。

⬆メニューでほかの面を選択すれば、一応、画面だけは見ることができるぞ。

⬆画面モードは5種類。ハイレゾモードはボードが対応していないとダメなんだ。

リトルビッグアドベンチャー

●アドベンチャー ●EAV ●1万2800円 ●発売中

ポリゴンアドベンチャーの代表的な作品として挙げられる、完成度の高いゲーム、それがこの『リトルビッグアドベンチャー』だ。キャラクターの動きをリアルに見せるため、そのすべてをポリゴンによって表現しているのが特徴で、かなり細かいところまで人間っぽさが追求されているのだ。

また、元々が海外のゲームなだけに（収録している体験版は日本語）、向こうではお得意の、演出なんかも結構凝った作りになっている。肝心なイベントシーンではキャラクターがアップになったりしてね。で、そこでまたキャラがリアルに動くものだから、グングンとゲームの世界に引き込まれてしまうのだ。

では、軽くストーリーなんかも紹介しておこう。

〝平和な惑星トゥインセンに、ある日、ファンフロック博士という狂った科学者がやってきた。そして彼は、クローニングといわれる技術と、物質転送装置を開発し、この星を占領しようとたくらみ始めたのだ！ そんなとき、主人公であるトゥインセンは夢を見る。女神センデルが登場し、「この危機を救えるのはあなただけです」と告げていったのだ。はたしてトゥインセンは、惑星の平和を守ることができるのか!?〟

とまあ、こんな感じだ。

冒険する世界は一風変わっているので、歩きまわるだけでも楽しいし、そこに流れる音楽も、独特な雰囲気を演出してくれる。体験版ではゲーム序盤をプレーすることができるので、ぜひ楽しんでもらいたい。インストール方法に関しては、ブラウザーのほうを参照してくれ。

➡画面はSVGA表示なので、ものすごくキレイだ。ゲーム内容のほうも、謎が謎を呼ぶ、といった感じで息をつくヒマもないくらい。はっきりいって、やり始めたら止まらないゲームです、これは。

⬆ポリゴンで描かれたキャラが、わりとオーバーアクションで動きまわる。

⬆惑星トゥインサンには、4つの種族が住んでいる。仲良くしようね。

STONE KEEP

●ロールプレイング ●インタープレイ ●発売中 ●9800円

主人公ドレイクは、ゲーム開始時は上半身裸で素手という、半裸の状態である。別にそういう趣味なのではなくて、これにはやむにやまれぬ事情があるのである。

彼は、土の妖精セーラに連れられて、過去に滅ぼされた町ストーンキープにやって来たのだ。それも魂だけが。だからそれまで持っていた服とか武装とかを持っていないわけだね。露出狂じゃないんだぞ。だいたい、舞台となるダンジョンで最初に出会うのは、アリの化けモンだから、特殊な欲望を満たすのには向いてないだろう。

舞台は、薄暗いダンジョン。それも単に暗いだけじゃなく、かなりレンダリングされていて重厚な質感を持つ、石のダンジョンだ。ここを歩きまわりながら、リアルタイムで襲い来る敵をたたきのめすワケだ。操作がちょっと面白くて、マウスの左クリックが左手の攻撃で、右クリックが右手の攻撃になる。また、狙いはカーソルを動かして自分で行なう。最初の武器は己の拳だが、フットワークを使い、敵を叩きのめそう。

リアルタイムなので、ぼんやりしているとあっという間にやられてしまう。それでなくても、敵が通路の向こうから次第に近づいてくるのは、かなりイヤ。それも全体的に薄暗くて、なにかが向こうから近づいてくる！ という緊張感と恐さは、かなりのものだぞ。

また、オープニングで流れる役者とＣＧを合成して作ったムービーは、一見の価値があると思うぞ。製作側の気合が伝わってくる。

序盤を楽しむことができる体験版がCDに入っているので、このダンジョンの暗さと緊張感を思う存分味わって欲しい。

➡薄暗いダンジョンを探検するのは、男の夢かもしれない。薄暗い中に鈍く光る石材の質感が、たまらなく雰囲気を盛り上げてくれる。向こうに見えるのは、アリの化けモン！ 戦闘準備しなくては。

⬆この美人さんが、土の妖精セーラちゃん。主人公は、グッときてしまったのか。

⬆この光もセーラちゃん。初めのうちは、彼女がこうして導いてくれるだろう。

WORMS

●シミュレーション ●イマジニア ●発売中 ●9800円

とにかく、プレーしていて燃えることにかけては、対戦ゲームの右に出るジャンルはないだろう。この『WORMS』も、そんな対戦ゲームの列に新たに加わる１作だ。この、思わず熱くなってしまう作りは、このジャンルの先輩ゲームに勝るとも劣らないぞ。

ゲームの目的は、何匹かのワームで構成されているチームの指揮を取り、同様に構成された敵チームを全滅させることだ。こちらのチームが攻撃したら次はあちらのチームの番、というように、交互に攻撃を行なっていく。いわゆるターン制というわけだ。

ワームは最初、100の体力を持っているが、攻撃されてダメージを受けるたびに、それが減っていく。体力が０になったら、もちろん死んでしまう。また、下の海に落ちたり、フィールドの左右端からはみ出してしまった場合も、死亡とみなされてしまうぞ。

ワームたちが使える武器は19種類。それぞれ、効果範囲や攻撃力などが違う。また、武器ひとつひとつに、使用回数制限なんてのも設けられている。要するに、状況を見極め、効果的に武器を使っていかなくてはならないのだ。見た目はコミカルだが、実は非常に戦略的な要素が強いゲームなのだ。対コンピューターでも対人間でも遊べるが、真に熱いのはやっぱり人間を相手にしたときだろう。

この作品には、数多くのフィールドがあらかじめ用意されている。地形によっても、いろいろと戦略が変わってくるのだ。今回の体験版では、たくさんあるフィールドのうち、いくつかが収められている。ぜひプレーして、『WORMS』の魅力を体で感じてくれ。

⬆耐力を０にしたり、海に落としたりすることによって、ワームは死んでしまう。

⬆武器は19種類もある。それぞれ、与えるダメージの大きさや、効果範囲が違う。

➡交互に順番がまわってくるので、手持ちの武器を使い、ガンガン相手チームのワームを攻撃して、先に相手を全滅させれば勝ちだ。と、こう書くと単純そうだが、実は非常に奥の深いゲームなのである。

Dungeon Keeper

●ロールプレイング　●EAV　●発売日未定　●価格未定

これまで数々のダンジョンタイプのゲームが発売されてきたが、そこで培われてきた常識がついに破られるときがきた。このゲームを目にしてしまったら、パソコンゲームの常識さえ変わってしまうかもしれない。それほどまでに洗練された、かつて類を見ないロールプレイング、そう、『Dungeon Keeper』がついにベールを脱いだのである！

このゲームは、１年ほど前から話題になっており、リアルなダンジョンやその動き、それぞれに知能を与えたキャラクターの行動パターンなどが注目されていた。しかし、目にする情報は、静止画やムービーファイルと、いまいち正確なところをつかみきれないものばかり。期待が大きい分、本当に完成するんだろうか……なんて不安にかられたりもしたんだけれど、ようやく、よ〜〜やく、動くものが手に入ったのだ。オートデモではあるけれども、その動きのよさは見ていただければ十分にわかってもらえるはず。百聞は一見にしかずというやつだ。

ダンジョンの質感、リアリティーのあるテクスチャー、キャラクターの細かいアクション、どれをとっても秀逸なのだが、なかでも特筆すべきなのは、本当にダンジョンにいるかのような恐怖感が味わえること。先のほうはよく見えないんだけれども、近づいていくとじょじょに明るくなったり、何かが先にほうをよぎるのが見えたりと、もうドキドキものである。今までのダンジョンものにもリアルさを売りにしてきたものはあったが、これはもう全然レベルが違っているのだ。というわけで、まだDOS/Vを持っていない人は、このゲームを遊ぶためだけにマシンを買っても損はしないって感じ。

⬆上から見る視点もあって、どちらでもプレー可能。結構すごいよね。

⬆ビジュアルシーンも迫力満点。静止画なんてないんじゃないかと思うほど。

➡ダンジョンは、こんな感じになっている。もちろん切り替え式とかじゃなくて、滑らかに滑らかに動くのだ。リアルっていうのは、こういうことを言うんだなぁ、と実感してしまいます。

Magic Carpet2

●シミュレーション　●EAV　●発売中　●6800円

DOS/Vユーザーにはもうおなじみの、アクションシミュレーション『Magic Carpet』。その続編が昨年末に発売されたことは当然ご存じのことと思う。

では、前作とどのあたりが変わったのかというところなのだが、やはり３Dシステムの改良というのが一番大きいだろう。より速く滑らかに、そして、より大きなキャラクターが表示できるようになっている。前作でもかなりのものだと思ったが、あれで理想の30パーセントほどしか実現できていなかったというのだから驚きだ。まあ、そのあたりの反省点もふまえて、〝2〟では大幅にバージョンアップされているわけだね。

さて、添付のCD-ROMには、序盤をプレーすることができる体験版が収録されている。このゲームは難易度が高いという評判なので、話だけで敬遠してしまっている人もいるかもしれないが、とにかくプレーしてみれば、いかほどのものかがわかるだろう。操作にはマウスとキーボードの両方を使う必要があるので、そのあたりも難易度に絡んできているのかもしれないね。まあ要は慣れってことで。

最後に肝心のゲーム内容について簡単に触れておこう。『Magic Carpet 2』における最大の目的は、マナといわれる力を集めること。敵を倒すと地面に球を落としていくことがあるのだが、これがマナだ。マナがないと魔法が使えないので、とにかくひとつ残らず拾い集めよう。そうして、各ステージごとに目的をクリアーしていけば、ストーリーが進んでいくようになっている。それと、アクション性が強いので忘れがちになってしまうと思うが、シミュレーションであるということも頭に入れておいたほうがよいぞ。

➡前作では見られなかったキャラクターがかなり登場するので、遊びごたえはかなりのもの。ドラゴンなんか出てきた日にゃ、迫力満点でうれしいやら、全然歯がたたなくて悲しいやら。

⬆前作の３Dシステムを大幅にスケールアップ！　すごすぎって感じ。

⬆オープニングデモもかなりイカす。これだけで世界に引きずり込まれちゃう。

Games for PC-9801

三國志Ⅴ

98用ゲームのトップを飾るのは、もはや説明する必要もないほどのメジャータイトル、『三國志』シリーズの最新作だ。CD-ROMに収録されている体験版で遊びたい気持ちはよくわかるが、その前にちょっとこのページを読んで、戦意を高めていっておくれよ。

●シミュレーション ●光栄 ●発売中 ●1万4800円

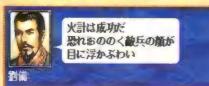
初代『三國志』が発売されてから、すでに10年が経過した『三國志』シリーズ。これほどのロングランを続ける作品は、コンシューマー界を含めて考えても、非常に希有な存在だと言えるだろう。

さて、そのシリーズ最新作である『三國志Ⅴ』は、これまで遊んだことのない初心者でも、気軽に遊べるような仕上がりになっている。それというのも、新作が出るたびに複雑になっていたコマンド系統が、今回はグッと簡略化されているからだ。特に内政は、整備したい都市を選べば、コマンドを一括して実行できるようになった。つまり、今までのように国や都市ごとにコマンドを入力しなくてすむので、プレーヤーはサクサクとゲームを進めることができるのである。

ゲームのテンポが軽くなった分、『三國志Ⅴ』では合戦による国盗りの醍醐味がクローズアップされている。陣形や特殊能力といった新要素だけでなく、兵糧ユニットの復活など、『三國志』シリーズの集大成、といった感のある合戦シーンを、付属の体験版でじっくりと味わってほしい。

◀◀習得している計略、特殊能力、陣形は武将によって異なる。これらの要素は、ゲームの途中で新しく身につけたり、他の武将から教わることもあるぞ。

◀新コマンドの"酒宴"には、武将たちの気力を回復させる効果があるのだ。

シリーズ最高のボリュームを誇る合戦シーン!

兵糧ユニットの復活によって、より緊迫感の漂う合戦シーン。これに陣形、特殊能力、計略といった要素がスパイスを効かせる。その充実ぶりは、自身の目で確かめてくれ。合戦の見せ場のひとつ、一騎討ちのバリエーションも増え、劇的な演出がファンを泣かせるぞ。

ドラマチックな一騎討ち!!

パワードール2ダッシュ

人気SFシミュレーション、『パワードール』シリーズ。今回は、現時点での最新作である『ダッシュ』の体験版を収録しちゃうぞ。今年の春には最新作の『アドヴァンスドパワードール2』の発売も予定されているので、今のうちから腕を鍛えておきましょうね!

●シミュレーション ●工画堂スタジオ ●発売中 ●9000円

今や『シュヴァルツシルト』と並び、工画堂スタジオの顔にまでなった『パワードール』シリーズ。このゲームは、リアルなメカニックと美女ぞろいの登場キャラクター、そして、AP(アクションポイント)を採用して様々な戦術をシミュレートできることで多くのファンを魅了してきた。コミックや小説、はたまたOVA(オリジナルビデオアニメーション)などの関連商品を見ても人気の高さがわかるってものだ。今年の春には、最新作の、『アドヴァンスドパワードール2』やPC-FX版の発表も予定されていて、ファンのうれしい悲鳴が聞こえてきそうな感じだね。

さて、今回の体験版は現時点での最新作、『パワードール2ダッシュ』のシナリオをひとつだけプレーできるもの。シナリオの内容は、味方の空港に攻めてくる敵部隊の迎撃だ。一見すると簡単そうだけど、敵の進行ルートはひとつだけではない。限られた味方の戦力で、どれだけ効率よく敵を倒すことができるかがポイントになる。TX16対戦車地雷などを駆使して、空港正面ゲート附近に防衛線を築け。また、敵別動隊にも注意せよ。そして、進軍してくる敵部隊をパワーローダーのキャノン砲やミサイルで迎撃していくのだ!

⬆この体験版では、ミッション1の滑走路の憂鬱をプレーすることができる。

⬅自分なりの戦術や武装などの組み合わせを駆使して、敵を迎撃するのだ!

ダッシュとは?

『パワードール2ダッシュ』とは、『2』の基本システムにいくつかの改良と新規のキャンペーンシナリオやシングルミッションを追加したもの。だから、基本的なストーリーやキャラクターなどは、『2』と変わらないものになっている。しかし、TX16地雷や輸送用ヘリコプターなどの新しいアイテムやメカニックが登場。これにより戦術の幅もグンと広がったのだ。また、部隊編成や戦術マップでは操作性の向上が計られているのも特徴だ。『ダッシュ』はただのシナリオ集ではなく、単体でも遊べるシリーズ3番目の作品なのだ。

⬅武装の登録、複写などができるため、武装選択の時間が大幅に短縮された。

⬆戦術マップ画面でも操作性が向上。ユニット選択やアイテム使用が簡単になった。

⬅使用する武装の命中率の表示や機体の耐久力表示なども変更が可能。自分の好みでいろいろと使い分けていこう。

カベ紙集もあるぞ!

全国の『パワードール』ファン並びに体験版でファンになっちゃった人に朗報だ。なんと今回は、『ダッシュ』の体験版だけではなくて『パワードール2カベ紙集』まで収録されているのだ。

さて、このカベ紙集は、『2』で使われた数々のグラフィックをBMPファイル形式でそろえたもの。工画堂スタジオから発売中の、『パワードール マニアキット』にも入っていないお得な品だ。オープニングやミッションクリアー時のグラフィックが収録されているので、パワーローダーでも"ドールズ"メンバーでも、気に入ったものをキミのウィンドウズのカベ紙として使ってちょうだい。別にカベ紙にしないで、鑑賞するだけでもかまわないけどね……。

⬅『2』のオープニング画面からも、カッコイイ場面をチョイスしてカベ紙化!

⬆ミッションクリアー時のボーナスグラフィックも、もちろん収録。お気に入りのキャラをキミのマシンで表示しよう。

⬅タイトル画面や初期メニュー画面などもちゃんとあるので安心してね。

紺碧の艦隊2 パーフェクト

荒巻義雄氏原作の"紺碧の艦隊"は、太平洋戦争における歴史のifをテーマにした架空戦記小説だ。そして、『紺碧の艦隊2』は、その人気小説の世界感をシミュレーションゲームとして忠実に再現したものである。原作のファンならば、ぜひともプレーしておきたいね。

●シミュレーション ●マイクロキャビン ●発売中 ●1万1800円

原作付きゲームであるところの『紺碧の艦隊2』は、小説の世界を見事に再現しているだけでなく、戦略シミュレーションとしても十分に楽しめるゲームである。そして、そのゲームシステムのなかでも特に興味を引かれるのが、ユーザーがオリジナル艦船を設計できるという、"HLG55"システムだ。

このシステムは、各部のパーツを選択して並べていくだけで、簡単にオリジナルの戦艦や航空母艦、潜水艦などを設計することができるというもの。もちろん、ユーザーはゲーム中に、自分で設計した艦船を使う事もできるぞ。

そして、今回のCD-ROMには、『紺碧の艦隊2』の体験版として、"HLG55"システムの機能限定版が収録されている。この体験版では艦隊性能実験モードのみプレー可能で、その中でユーザーが設計できるのも、中型戦艦だけ。ただし、製品版にはない特別の仕様として、プレーヤーどうしによる艦隊戦が行なえるようになっているぞ。

今後、ログイン本誌上において、ユーザーが作成した艦船どうしによる誌上バトルも予定されているから、楽しみにしててね。

⬆体験版を楽しむには、まずブラウザー上で、『紺碧の艦隊2 体験版』のインストール方法を読む。あとは、DOSにもどってインストールを実行し、そのディレクトリーに移って"GAME.BAT"を実行しよう。

⬆まずは、自分の好みに合わせて艦船を設計しよう。パーツを並べていくだけなので、とても簡単だ。

⬆体験版では、中型戦艦のみ設計可能だ。性能に満足したら、オリジナル艦として登録しておこう。

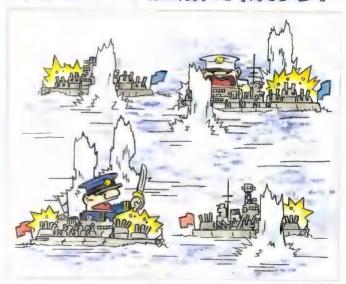
⬆自分の作った艦船の性能を試すには、史実に登場する有名艦を相手に模擬戦を行なうといいぞ。

こんなゲームだよン

かつての連合艦隊司令長官、山本五十六は、38年前の自分、すなわち高野五十六として生まれ変わり、ふたたび国を率いて戦うことになってしまった。高野が結成した"紺碧会"は、日本が同じ道を歩まぬよう、太平洋戦争において"よりよき負け"を目指し、日本を導こうとする。

そんな小説の世界をリアルに再現し、体験できるのが『紺碧の艦隊2』である。小説に登場する数々の秘密兵器を用い、外交、技術開発などの戦略を駆使して、日本をよりよい方向へ導いていくのがゲームの目的だ。

⬅⬆戦略シミュレーションとしてもよくできたゲームなので、原作を読んでいない人でも楽しめるぞ。

オリジナル艦船で戦おう!

ブラックソーン

●アクション ●マイクロマウス ●1月下旬発売予定 ●1万800円

すでに海外でDOS/Vマシンや家庭用ゲーム機向けに発売された実績を持つアクション作品が、マイクロマウスの手により、PC-9801シリーズに移植されたぞ。開発中のゲームをプレーしてみたけど、オリジナルに忠実なその移植ぶりにはビックリ。もちろん、説明書やゲーム中のメッセージは完全日本語化されているので、ゲームの楽しさを十分満喫できちゃうのだ。

物語の主人公は、タイトルと同名の腕利き傭兵、カイル・ブラックソーンという人物。彼の住むツールという世界は、サルラックという暗黒の戦士が治める悪の国家、カドラスールによって支配されていた。このカドラスールの捕虜収容所から脱獄したカイルが、世界に平和をもたらすべく、たったひとりで敵陣の奥深くへと突入するところからゲームは始まる。

⬆フィールドのどこかに隠された橋の鍵があれば、届かなかった対岸へ行けるぞ。

⬆最も一般的な武器、ホバーボムを使うと、開かなかった扉の先へ進めるのだ。

➡戦闘中は、8キーで壁に身を隠すことが可能。これにより、敵弾を避けられるぞ。ただし、敵も同様に避けてくるんだけどね。ちなみに、画面右に表示されているのは手持ちのアイテムなのだ。

画面構成は、オーソドックスなヨコ視点型の2Dスタイル。とはいえ、ゲームの内容には、従来のものとは一風変わった趣向が凝らしてある。この作品を特徴づけているのは、随所に散りばめられたパズルの要素だ。たどり着くには特殊なジャッキが必要な高台や、鍵を差し込むと出現する橋、リモコン爆弾でしか破壊できないシールドなど、フィールドには様々な仕掛けがいっぱい。それぞれの場面で必要なアイテムは、敵を倒したり、捕らわれた仲間と会話することによって手に入る仕組みだ。出現するアイテムの数は必要最低限なので、ムダ使いはいっさい許されないのがポイント。こうしたパズル的要素が、単調になりがちなアクションゲームを、キリッと引き締めているというわけ。ステージを重ねるごとに難易度を増す様々なナゾに、キミもチャレンジしてみてはいかが？

マイホームドリーム2

●シミュレーション ●ビクターエンタテインメント ●1万2800円 ●発売中

顧客の要望を聞き、その要望にピッタリの家を設計するというゲーム、それが『マイホームドリーム2』なのだ。〝2〞ってくらいで、前作があったわけなんだけど、ま、グレードアップ版みたいなモンなんで、前作をやってなくても十分に楽しめるゲームであります。

で、どんなゲームかって？ さっき書いたでしょうが、顧客の要望を叶える家を設計するゲームだってば。つまりね、窓は出窓がいいとか、絨毯じゃなくフローリングの床にしてくれとか、場所は横浜がいい、というお客さんの要望を聞いて家を設計するわけ。で、その家をお客さんが気に入ってくれたなら、高額で引き取ってくれるので、それをまた資金にして次の顧客と契約し、10年間でどれだけ儲けられるか、または建築士としての名声を得られるか、という家設計シミュレーション＆建築士人生シミュレーションなのだ。

■ゲームでは、こんな感じの個性豊かな顧客が50人も登場するのだ。とはいえ、いい家を建てないとその半分にも会えないんだよね。とにかく顧客の要望通りの家を建てるべし、建てるべし!!

⬆舞台は、東京近郊の関東地方。そして、1年に数人の顧客と契約できるのだ。

⬆このゲームで最も楽しいのは、やはり家の設計ができること。家具も置けるぞ。

エンディングはマルチエンディングで、5つのパターンがある。金儲けで成功するもよし、金は儲けないけどコンテストの常連となって名声を得るもよし、好きな人生を選ぶことができるぞ。まあね、もちろん家の設計がちゃんとできないと、それも叶わぬ夢なんだけど。でもゲーム中の家の設計は、コツさえつかめばけっこう思った通りの家が作れるようになるので、ご安心を(実際の家は知らんけど)。

ちなみに体験版には、完成された家が入っていて、間取りの参考になるはず。また、家具も設置することができ、家の中も歩いて見られるので、お人形さん遊びの感覚で楽しんでくださいませ。

もひとつオマケに、もし気に入ってゲームを買ったなら、42ページから紹介してある、ログインバージョンにも挑戦してみてねん。

うさぎなパニック2

●アクション　●日本ソフテック　●発売中　●9800円

日本ソフテックが、現在、もっとも力を入れて制作しているゲームが、アクションロールプレイングの"うさぎなパニック"シリーズである。1995年の２月に、１作目となる『うさぎなパニック(以下、『１』)』が発売され、10月には『うさぎなパニック２～ペンペン島の秘宝～(以下、『２』)』が発売されたばかりだから、この名前に聞き覚えがある人も多いことだろう。

今回、CDログインに収録されているのは、同シリーズの２作目にあたる『２』の体験版なのだ。どちらかというと、横スクロールアクションゲームという観が強かった『１』に対して、『２』はフィールド画面上をキャラクターが移動するようになり、よりロールプレイングゲーム色が強くなったのが、大きな特長となっている。

参考までに触れておくと、プレーヤーがうさぎ族の最強の用心棒である"ラミィー"となって、うさぎ族の宿敵であるペンペン族にさらわれた"うさみ姫"を助けるのが、『１』のおおまかなストーリーであった。でもって、『２』のほうではうさみ姫を助けたラミィーが、うさみ姫とともにペンペン島に眠ると言われる宝を捜すのが目的となっているのだ。CDログインに収められた体験版では、この『２』のほうの序盤までをプレーすることができるようになっているぞ。

なお、この"うさぎな～"シリーズは、すでに第３弾の制作も進められているということで、早ければ５月ごろに『３』が登場するかもしれないとのことだ。うさぎちゃんにぞっこんマイラブという人はもちろんのこと、最近、気のきいたアクションロールプレイングをプレーしていないなぁ、なんて嘆いている人も、このことはよーく覚えておくように!!

➡横スクロールのアクションシーンオンリーだった『１』に比べて、『２』は写真のようにフィールドシーンが加わった分、ロールプレイング色が濃くなっているのだ。やり甲斐があるって感じだね。

⬆『２』の主人公のひとりであるラミィー。うさぎ族最強の用心棒なのだ。カワイー。

⬆『１』でラミィーに助けられた、うさぎ姫さま。今回はラミィーのパートナーだ。

魔法少女プリティーサミー

●アドベンチャー　●AICスピリッツ　●発売中　●１万800円

OVA(オリジナルビデオアニメーション)を初め、テレビシリーズ、小説、コミックス、音楽＆ドラマCDやラジオドラマなど、メディアミックス展開で多くのファンを魅了する『天地無用！』シリーズ。パソコンゲームはもとより、スーパーファミコンやサターンでゲームにも進出、その勢いは留ることを知らない！

そんな『天地無用！』シリーズの番外編が『魔法少女プリティーサミー』なのだ。もともと、プリティーサミーは、『天地無用！』のドラマCDで誕生した、お遊び的キャラクター。しかし、OVAシリーズの番外編やミュージックビデオに登場するうちに人気が高まって、独立したOVAシリーズの発売されるまでになったってワケ。

その『魔法少女プリティーサミー』がAICスピリッツからパソコンのアドベンチャーゲームとして登場。もちろん、OVAを制作しているAICのスタッフも多数参加しているぞ。林宏樹、黒田洋介などの名前だけ聞いてもファンなら、もうクラクラきちゃうってもの。しかもそれだけではなく、OVAの作画スタッフがＣＧの原画を担当しているという豪華さだ。また、メインキャラクターが、アニメ版の声優により、バトルシーンやゲームの随所で喋るのもファンにとっては涙ものだね。

今回は、この『魔法少女プリティーサミー』のデモ版を収録。実際にプレーすることはできないけど、製品版の雰囲気は十分堪能できるハズ。砂沙美はもとより、魎呼、阿重霞、美星、清音、鷲羽などのレギュラーキャラのファンの人も要注目って感じだぞ。

プリティーサミーにぞっこんな人は、デモ版とは言わずに製品版を買いに走れ！

⬆コマンド選択式のアドベンチャーゲームなので、サクサクプレーできちゃう。

⬆オープニングやバトルシーンでのアニメーションも見ものだぞ！

➡デモ版ではカットされているけれど、製品版ではゲームの随所に声優さんによるセリフが挿入されている。『天地』ファンなら、やっぱり製品版を買って聞いてみないとダメってものでしょう。

あっぱれ伝 ―伏龍の章―

●ロールプレイング ●TGL ●発売中 ●9800円

『あっぱれ伝』は、ファンタジーRPGを和風に味付けした、ちょっと変わった雰囲気のゲーム。舞台が日本なので、サッポロにハコダテ、アバシリなどなど、聞き覚えのある地名が出てくるぞ。

主人公の幻斗は、とある武士から密書をエド幕府に届けてほしいと頼まれる。そして、この密書を届けたことをきっかけに、幻斗はエドで暗躍するオキツグという邪竜の存在を知り、陰謀を阻止するために戦うことになるぞ。

体験版では、幻斗が密書を受け取って、スタート地点のサッポロから本州に上陸するまでが遊べるぞ。この体験版で注目してほしいのが、〝アクティブバトル〟という新鮮な戦闘アニメーションシステム。敵、味方ともに全員で相手を攻撃するんだけど、これがなかなかの迫力なのだ。イカス。

⬆会話から得た情報をもとに行動するので、聞きもらさないように注意しよう。

⬆戦闘時には敵、味方ともども、全員で相手のところへ攻め込んで行くのだ。

CRW2メタルジャケット

●シミュレーション ●ウィズ ●発売中 ●9800円

火星を舞台に戦うCRWという名の、特殊部隊の面々たち。敵は火星植民地の独立を願う不満分子だ。どうやら彼らは、火星にやって来た地球大統領の誘拐をたくらんでいるらしい。それを阻止するのが、CRWの役目だ。

何より見どころは、CRWの操るパンツアースーツと呼ばれるロボット。こいつらが戦場を駆けまわり、火星のテロリストどもを倒すのは、かっこいいうえに爽快感たっぷり。装備する武器は、マシンガンやグレネードランチャーなど、多種多様なタイプから選べるぞ。武装の細かさだけでなく、ユニットの向きや高さ、さらには索敵範囲の概念まで取り入れた本格的な戦術シミュレーションなのである。

今回の体験版では、最初のマップだけがプレーできる。ただし、セーブはできません。あしからず。

⬆彼が、各方面から選抜された戦闘のエキスパート集団、CRWの隊長である。

⬆ドガガガガ！　やったか？　なあんてカンジで戦闘が進むわけなのよ。

ファーランドストーリー 獣王の証

●ロールプレイング ●TGL ●発売中 ●9800円

『ファーランドストーリー』シリーズも、『獣王の証』でなんと7作目。今回のテーマは、獣人と人間を混乱におとしいれようとしている魔竜との戦いだぞ。主人公は、動物に変身する力を持つ獅子一族の少年、ヴァンだ。

体験版では、オープニングからヴァンが獅子の谷を抜けるところまでの、旅の発端となる部分をプレーできるぞ。シリーズの代名詞となったアニメーションバトルも、もちろんアリだ。ユーザーの評判がいいこの戦闘システムは、それぞれのキャラクターが攻撃時に違うアクションを見せるというもの。キャラクターの個性がバッチリ生かされているのが特徴だ。今回は登場キャラクターの大半が、動物(ライオンとかハヤブサね)に変身して戦えるので、戦闘シーンがにぎやかになっていていいぞ。

⬆キャラクターどうしのかけあいが面白いことは、このゲームの特徴のひとつ。

⬆このシリーズの戦闘シーンは、アニメーションで展開されるのだ。

グレイストン・サーガ外伝

●シミュレーション ●ペガサス・ジャパン ●発売中 ●9800円

剣と魔法と神の支配する幻想の大地、グレイストン。その地にある魔に魅入られた都、〝モルザ〟を舞台に、伝説の宝珠をめぐる英雄たちの戦いが始まった……。

『グレイストン・サーガ外伝』は、そんなヒロイックファンタジーの世界を題材にしたキャンペーン型シミュレーションRPGだ。様々なキャラクターたちを操り、多彩な魔法や武器、アイテムを駆使して、各ステージをクリアーしていくこのゲーム。ストーリーにそって流れるメインキャンペーンに加え、いくつかのサブキャンペーンも用意されていて、壮大なスケールの物語が楽しめるぞ。

CD-ROMにはこのゲームのデモを収録してある。ブラウザーでインストール方法を確認して、まずは、その迫力あるグラフィックを見て欲しい。結構いいよ～。

⬆剣と魔法のファンタジー世界を舞台にした。英雄たちのサーガである。

⬆派手な魔法の飛び交う戦闘画面は見モノだぞ。キャラクターの成長もうれしい。

Games for Win3.1

トータル・ディストーション完全日本語版

ついにというか、やっとというか、期待の話題作「トータル・ディストーション」が完成したぞ。プレーヤーは、映像素材を追い求め、命懸けで異次元の世界まで足をのばしたミュージックビデオのプロデューサー。イカしたビデオクリップを作り上げて、地球に凱旋しようじゃないか。

●アドベンチャー　●NECインターチャネル　●発売中　●9800円

インタラクティブムービーの名作『スペースシップ・ワーロック』。そのビジュアル、サウンド担当者として有名なジョー・スパークスが、開発制作に時間をかけ、満を持して世に問うのが、この『トータル・ディストーション』だ!!

このゲームの舞台となるのは、異次元へのテレポートが可能になった近未来。野心家のミュージックビデオプロデューサーであるプレーヤーは、ギターサウンドが支配するハードロック空間に移り住み、イカした映像を制作しなければならない。これらの作品が名声やお金を生み出せば、大成功だ。

この異次元では、不思議な映像を手に入れられるだけでなく、不気味で個性的なミュージシャンたちとの出会いもある。彼らと遭遇することで、50曲以上ものオリジナルソングが聴けるのだ。これらのサウンドは、音楽素材としてミュージックビデオに活用できるぞ。

そして、仕事場兼、住居であるパーソナルメディアタワーには、編集機材を始め、地球との連絡用テレビ、図書室、食堂などがある。このタワー内にもミニゲームや、お楽しみが隠されているのだ。

収録されたオートデモでも、ソフトの魅力は感じられると思う。しかし、ビデオ編集の醍醐味を味わうにはソフトを買うしかないぞ。

異次元の扉は開かれた

求めるのは金か名声か!? M.P(ミュージック・プロデューサー)はつらいよ

素材を編集して

地球に売り込もう

タワーのビデオスタジオには編集機材が揃っている。手持ちの映像素材も充実しているし、テレホンショッピングで素材の購入もできるぞ。それらを組み合わせて作品を作り上げよう。しかし、もっとゴキゲンな映像がほしい！　と思ったなら、ビデオカメラを携えてディメンション空間に出掛けるべし。ここでは、ギターを抱えた敵と音楽の腕で勝負をしたり、様々な謎解きなどもある。

とはいえ、出来上がった作品を地球のテレビプロデューサーが気に入ってくれないと、元も子もないのだ。

3×3EYES～三只眼變成～

1993年に、PC-9801用のソフトとして発売されたこのタイトルが、今度はウィンドウズ版にリニューアルされて帰ってきたぞ。もちろん、それに伴ない、グラフィック面や音声面など、いろんなところがパワーアップされているのだ。旧版をプレーした人も、これはまたやるしかない！

●アドベンチャー　●日本クリエイト　●2月発売予定　●価格未定

1995年、に『3×3EYES～吸精公主～』を発売した日本クリエイトから発表されるこのソフト、実は1993年にPC-9801版として発売されたものを、ウィンドウズ版にリメイクしたものなのである。しかし、もちろんタダのリメイクではない。グラフィックがすべて256色で描き直されていたり、声優の起用によってキャラクターがしゃべるようになっていたりと、大幅なパワーアップがなされている。もともと、ビジュアル面、サウンド面については評価が高い作品だったが、今回はそれがさらに強化されてしまっているわけだ。

この『三只眼變成』は、先の『吸精公主』と同様、原作コミック『3×3EYES』の外伝的ストーリーという位置づけになっている。原作とはまたちょっと違う、パイや八雲たちの物語を楽しんでみよう。

ちなみに体験版では、アドベンチャーのさわり部分がプレーできるようになっている。本編の雰囲気を、これで感じてみてくれ。

これが強化されたCGだ！

⬅➡ウィンドウズ版でリニューアルということで、グラフィックはすべて256色で描き直されることになった。比べてみると、その差は一目瞭然である。すごいぞ！

『三只眼變成』はこうすごい

バリバリ動くハイクオリティーアニメーション！

⬅とにかく、ゲームスタート直後から、ガリガリ動きまくる。圧倒されてしまうぞ！

新キャラも登場！

➡オリジナルキャラクターも登場。右のスージンもそうだ。

アニメ版と同じ声優陣の起用でしゃべりまくる！

⬅アニメと同じキャストの声優を起用。パイや八雲たちが、もうしゃべるしゃべる。

オリジナルのストーリー

主人公は平凡な学生

⬅今回の主人公は、東京に住む平凡な学生。プレーヤーは、この学生になり、パイたちと関わっていく。

これが眼宿蟲だ！

➡これが、今回のストーリーの中心となる"眼宿蟲"だ。この虫は、半植物型寄生虫で、人間の額に入り込み、その人間をパイのような"三只眼"にしてしまうのである。

もうぢや

●パズル　●富士通パソコンシステムズ　●発売中　●6800円

不滅とも言える人気を誇る落ちものパズルの世界に、ちょっと変わったゲームが登場したぞ。

両替パズルゲームと銘打たれたこの『もうぢや』は、降ってくるコインを並べ、両替していくという、非常に個性的なルールを持った落ちものパズルなのだ。詳しく説明すると、まず降ってくるのは１円玉、５円玉、10円玉、50円玉、そして100円玉という、とても見慣れた５種類のコイン。それをうまく

➡体験版では、手数やストーリーモードの面数など、いくつかの制限がある。本格的に楽しみたい人は、製品版を購入しよう。お決まりの連鎖もあるし、プレーヤー同士の対戦には、かなり熱いものがあるぞ!

⬆"どらま"モードでは、個性■かなキャラクターたちが、プレーヤーの相手だ。

⬆ゲームに登場するキャラクターの声は、緒方恵美ほか、有名声優が担当している。

並べて両替するワケだけど、コインによって、並べる枚数が違ってくるので注意しよう。

たとえば、１円玉なら５枚以上並べると５円玉になる。同じように、５円玉なら２枚以上で10円玉に、10円玉を５枚以上で50円玉に、50円玉を２枚以上で100円玉に、そして、100円玉を５枚以上並べると500円玉になる。さらには、500円玉を２枚以上並べると画面から消え、一気に所持金が増えるのだ。言葉で説明すると複雑そうなルールに思えるかもしれないが、なにせ普段使っている小銭だし、実際にゲームをプレーすれば、すぐに理解できるだろう。

ゲームモードもいくつかあり、当然、人間同士の対戦も可能だ。今までの落ちものとは違う、新鮮な楽しさが味わえるパズルだぞ。

今回、この『もうぢや』の体験版をCD-ROMに収録してある。ブラウザーからインストールすれば、すぐにウィンドウズ上でプレーできるので、ぜひ遊んでみよう。操作はカーソルキーで行なう。左右移動は←→、回転は↑、落下は↓だ。ちなみに、ウィンドウズ95でも動作可能だぞ。

ぷよぷよ for windows

●パズル　●ボーステック　●発売中　●9800円

この『ぷよぷよ』は……、なんて書き出しで始めて、ゲームの説明をしようと思ったけど、ちょっと照れ臭いね。それほど有名な、落ちゲームのヒット作『ぷよぷよ』のウィンドウズ版が今年の５月に発売されている。その体験版を今回のCDログインでは掲載したぞ。

では、改めて内容を説明すると、『ぷよぷよ』は言わずと知れた落ちゲーで、上から落ちてくる四種類の色の"ぷよ"たちを４つ連結すると消えるというもの。対戦では、自分が消した数によって相手に、"おじゃまぷよ"というものを送って妨害することができるのだ。また、消しかた次第では"連鎖"という連続技のようにぷよを消していくことも出来る場合があって、より多くのおじゃまぷよを相手に落

⬆ちなみに製品版では"ひとりでぷよぷよ"のほかにもいろいろなモードがある。

⬆連鎖だ!!　この快楽のためいったい何人の人がコンパイルに魂を売ったろう？

➡「ぷよぷよ」はやはり対戦がアツイのだ!! ということで、対戦がしたい人はショップで製品版を買って下さいとのことです。一番オイシイ部分はおあずけってことだね。どうせなら、みんな買っておしまいなさい。

として行くことができるぞ。

今回のCDログインでは、"ひとりでぷよぷよ"を途中までプレーできる体験版を掲載した。体験版なので、敵もあまり強くない上に、対戦もできないので悪しからず。『ぷよぷよ』の醍醐味である、対戦プレーや凶悪に強い対CPU戦は、ちゃんと製品版を買って遊んでくれ、ということですな。

あと気になるウィンドウズ95への対応だが、もちろん体験版は最初からウィンドウズ95対応なので安心してくれてもいいぞ。

それではゲーム史上に残る落ちゲーの傑作を遊んでみてくれ。

ちなみに、『ぷよぷよ』のその続編である『ぷよぷよ通』もこちらはコンパイルより発売されているので、『ぷよぷよ』に興味を保った人はさらに『通』への道を歩んでみるのも一興というものかな？

フレディフィッシュ 「海草の種」紛失事件

●バラエティー ●メディアヴィジョン ●発売中 ●8800円

エデュテイメントソフトって、子ども向けのお勉強モノという印象が強くて、興味のない人も多いと思う。でも、この『フレディフィッシュ「海草の種」紛失事件！』をプレーしてみると、考え方が変わるのでは。大人も十分に満足できる質の高いソフトになっているぞ。

ストーリーは、主人公の女の子の魚フレディのおばあさん、グランマ・グルーバの宝物の、〝海草の種〟が何者かに盗まれたことから始まる。この〝海草の種〟を見つけ出さないと、魚のエサである海草が絶滅してしまう。そこで、フレディと友だちのルーサーが、宝物探しの冒険へと出かけるのだ。

プレーヤーは、物語の展開とともに、40以上もある探索箇所と200以上のクリックポイントを、探し出すことになる。各シーンでの謎解きやゲームは、決して難しいものではない。が、〝エサのじかんだよー！〟などは、向かってくる魚にエサを投げ与えるだけの単純なシューティングゲームだが、ムキになって高得点を目指すと、時間を忘れてしまうほどハマっちゃうぞ。

➡右側で花を受け取っている黄色の魚が主人公フレディ。このソフト、アメリカのヒューマンガス社の作品で、日本語のアフレコも自然な雰囲気だ。また、英語のテキスト表示も可能。ウィンドウズ95にも対応している。

⬆〝エサの時間だよー！〟のプレーシーン。簡単だけど、結構これがヤミツキになる。

⬆このシアターでのショーも、内容が盛り沢山で、飽きさせないぞ。必見！

また、注目すべきは、このゲームの魅力を支える画像の美しさ。舞台となる海中世界を、泳ぎまわるフレディたちの姿や動きは、アニメーション映画さながら。このなめらかな動きはWinGによるものだ。是非、収録されている体験デモで、その魅力を満喫して欲しい。インストール方法はブラウザーを参照してくれ。機能は限定されているが、美しい画面と、スムーズな動きの感動は伝わると思う。

このソフト、エデュテイメントの定番になること、間違いなし！

ODELL DOWN UNDER

●シミュレーション ●メディアヴィジョン ●発売中 ●8800円

プレーヤーは、グレートバリアリーフに住む魚になって、食うか食われるかのサバイバルゲームを生き抜かねばならない。

グレートバリアリーフといえば、広大な珊瑚礁で有名なオーストラリアの海域の名前。色とりどりの熱帯魚を見ることができるダイビングスポットとしても評判だよね。そんな、美しく雄大な海に生息する75種類以上の魚の中から、好きな魚を選んで海中生活を楽しもう。

このゲームで大切なことは、自分が選択した魚に適したエサを見極めること。そして自分より大きな魚は敵だと認識して近寄らないこと。中でも、寄生虫のために健康状態が悪くなっていないかは要注意。最悪の状態になる前に、いち早く清掃動物に寄生虫を除去してもらおう。これらの基本をしっかり頭に入れて、いざ本番へ。

トーナメントモードではゲームに登場する生き物全部に挑戦することになる。最初はリーフで最も小さな魚で始め、最終的に食物連鎖の一番上にいるホホジロザメになれれば成功だ。創造モードでは、決められたポイントを速度、耐久力、敏捷性、電撃やトゲなどの特殊能力や大きさに割り振り、好みの色をつけたオリジナルの魚を創り出せるぞ。そのほか、練習とチャレンジのモードがあるので、自分好みのモードから始めよう。

CD-ROMには、すべての魚が収録されているワケではないが、画面に現われている植物の名称や、海中地図、わかるだけの魚の種類などをここで覚えておくっていうのもテ。気分転換に短い時間プレーするのにも適したゲームだ。

⬆ガイドブックを開くと、リーフに住む植物や動物に関する情報を得られる。

⬆耐久力や敏捷性、大きさや色など、自分好みの魚を作ることができるぞ。

➡美しい珊瑚礁とエメラルドグリーンの海、グレートバリアリーフの世界はとても魅力的。しかし、そこに住む魚たちにその景色を楽しむ余裕はナイ。自分のエサ探しも大切だが、自分が他の魚のエサになることも忘れるな。

しゅっぽっぽ

●パズル　●ウィッティウルフ　●発売中　●6600円

列車に乗って全国を横断するパズルゲーム、『しゅっぽっぽ』。ブロック化されたレールをつなぎあわせて列車を駅から駅へと走らせる、サーキュラーパズルなのだ。

ルールはとってもカンタン。スタート地点から走ってくる列車を、脱線させることなく次の駅まで運行するだけだ。とはいえ、マップ上に散らされたレールのかけらを1本にするのは、至難の技。頭をフル回転して、レールを動かさないと間に合わないぞ。な〜んて、ちょっとむずかしく書いちゃったけど、要は慣れだね、慣れ。レールの回転に手まどうのなんか、はじめの2、3ステージだけだし。となれば、のこる難関はただひとつ。フィールド上にあるイジワルブロックを、うまくかわすことだけだ。このブロックは35種類あるんだけど、それぞれに列車が上を通るとハプニングが起こるようになっているんだ。イジワルブロックを通過すると、列車が強制的にスピードアップさせられたり、クイズが出されたりとロクなことがないよ。でも、ステージによっては、イジワルブロックによって起こったハプニングを利用しないとクリアーできないところもあるぞ。

➡レールブロックの四隅にある角のいずれかをマウスクリックすると、クリックした角を軸にしてレールが回転する。レールの向きだけを変えたい場合は、ブロックの中心をクリックすればいいぞ。

⬆地図や旅日記で、自分が今どこにいるか確認できる。これは地図のほうね。

⬆列車は新幹線、電車、汽車、トロッコの4種類あるけど、体験版は汽車のみだ。

このゲームには、やさしいコースとむずかしいコースが各50面ずつ、あわせて100ステージあるんだけど、体験版で選べるのはそのうちふたつ。どちらも『しゅっぽっぽ』ビギナーにはピッタリの、比較的やさしいステージだぞ。まずはイジワルブロックが出てこないステージでレールの回転に慣れておいて、次のステージで問題のイジワルブロックにチャレンジだ！

Doll In The House WINDY

●バラエティー　●ガイナックス　●発売中　●8800円

このソフト、メーカーさんが名付けたジャンルは、〝デスクトップファンシーソフト〞。つまり、スクリーンセーバーやカレンダーや時計みたいに、キミのウィンドウズ環境を充実させるソフトなんだけど、それに加えてファンシー、つまりかわいいってことかな。

といっても、いったいどんなソフトなのか見当つかないと思うので、ちとご説明を。

これは、かわいい女の子が、キミのウィンドウズに住んでしまうというソフトなのだ。いつもは、画面の下にアイコン化されているんだけど、会いたくなったらクリック。すると、女の子の部屋が画面に現われて、彼女がいろいろとお話をしてくれるというわけ。内容は、タメになるモノから、たあいないおしゃべりまでいろいろ。で、また飽きたらアイコン化して、次のソフトなり電源を切って寝てしまうなりできるんだよね。

また、彼女の部屋にはＣＤプレーヤーや時計なんかもあって、もちろんそれらを利用することができるし、壁紙の変更なども彼女のお部屋からできるようになるのだ。それに、クリスマスやお正月といったイベントには、彼女のキュートなコスプレなんかも楽しめるぞ。ね、デスクトップファンシーソフトって名前がまさにピッタリのソフトでしょ？

本編には彼女の個人の部屋やキッチンがあるんだけど、体験版にはリビングルームしか入っておりません。でも、ちゃんとおしゃべりしてくれるし、着替えなんかもしてくれるから、十分に彼女の魅力がわかるはずだぞ。

⬆キミのウィンドウズの中に、かわいい女の子、ウィンディーが住みついちゃう。

⬆自分の部屋では、ちゃんと部屋着に着替えるのだ。う〜ん、かわいいよなあ。

➡ほかのゲームなどのソフトを使っているときは、画面の下にアイコン化されている。で、彼女に会いたくなったら呼び出せばいいのだ。いつでもどんなときでも、彼女とたあいないおしゃべりが楽しめるってわけです。

もっともっと インクレディブル・マシーン

●パズル ●サイベル ●発売中 ●8800円

ボールやロープやバケツやシーソー、ピストルにロケットにコンベアにダイナマイト、はてはネコやネズミなどを使って、ひとつの巨大なマシーンを作り上げてしまうという、実にすっとんきょうなゲーム、それがこの『もっともっとインクレディブル・マシーン』だ。

ステージごとに設定された、〝ネズミをカゴに入れろ〟とか〝風船を全部割れ〟などといった目的を達成するため、これまたステージごとに用意された前述のようなアイテムを複雑に組み合わせていく、というのがゲームの概要なのだが、とにかく言葉で説明するよりも、実際に画面写真を見てもらったほうが手っ取り早いだろう。なんかこう、子供の夢をそのまま持ってきたような、やたらめったら楽しいパズルゲームなのだ。

➡ボールが落ちてシーソーが上下すると、サルが自転車をこぎだし、それがベルトを通して歯車に伝えられ……、なんて具合に、動きがどのように進んでいくかを目で追っていける。この行程が、実にとんでもなくて楽しいぞ。

⬆用意されているアイテムは、シンプルなものから複雑なものまで、多種多様だ。

⬆ステージによっては、正解はひとつだけとは限らない。何度でも楽しめるぞ。

このゲームの面白いところは、正解がひとつだけではないところ。ステージに用意されているアイテムによっては、同じ目的にたどりつくのに、ふた通り以上の道のりが考えられる場合もある。ボールを動かすときには、シーソーとロープを使っても、コンベアとモーターを使っても、もしくはダイナマイトを使っても、とにかく動けばいいのである。もちろん、マシーンの効率や美しさなんて関係ない。要は、目的をクリアーできさえすればいい、というわけなのだ。

今回の体験版には、製品版から10ステージをピックアップして、収録している。案ずるより生むがやすし、まずはプレーしてみて、この作品のおもちゃ箱をひっくり返したような、独特の雰囲気を堪能してみてほしい。

ウインバトル

●シミュレーション ●アルゴラボ ●発売中 ●8800円

シミュレーションやウォーゲームと聞くと、つい「難しそう」、なんて思っちゃう人におすすめなのが、この『ウインバトル』である。手軽に楽しめるタクティカルウォーゲームであり、それでいて、非常に幅広い戦術が楽しめるという、奥の深いゲームだ。

プレーヤーは、まずユニットを購入し、それを配置する。あとは、各ユニットに対して移動指令と戦闘指令を与えるだけだ。まあ、ユニットの購入という部分を除けば、チェスや将棋と同じ感覚で遊べるゲームなワケである。

また、このゲームを奥の深いものにしている要素として、3種類のグラフィックパックがある。〝現代戦〟、〝ファンタジー〟、〝文明の曙〟という各パックは、それぞれユニットやマップ、司令官などの内容が違っていて、プレーヤーの気分に合わせて選べるようになっているのだ。パックが変われば、戦い方もまったく違ってくるのが、プレーヤーにとっては面白いね。

⬆奥の深い戦術ゲームが手軽に楽しめる。クリアー時のスコアが、これまた熱い！

⬆風変わりな戦いが楽しめる〝文明の曙〟。残念ながら、体験版には入っていません。

➡ユニットを購入して配置したら、あとは移動、戦闘を繰り返すだけ……、なのだが、相手が強い司令官だと、いい加減な戦い方では勝てないぞ。地形効果をうまく利用し、様々な戦術を駆使して華麗に立ちまわろう。

さて、このゲームの楽しさをわかってもらうには、実際にプレーしてもらうのが一番。CD-ROMのなかには、『ウインバトル』の体験版が収録されているので、ぜひプレーして欲しい。ブラウザーからインストールすれば、ファンタジーパックのマップを何枚かプレーできるぞ。このゲームでは、敵になる司令官も選べるのだが、体験版では数人しか入っていない。しかし、実際の戦闘に関してはすべて製品版と同じように遊べるから、まずは1戦、お試しあれ。

操作方法などがわからなければ、ヘルプファイルを参照してね。

大戦略 for Windows

●シミュレーション ●システムソフト ●発売中 ●9800円

パソコンゲームを少しでもやったことのある人なら、このタイトルくらいは聞いたことがあるのではないかと思われるのが、システムソフトの『大戦略』シリーズ。

シリーズ最初の『現代大戦略』が発売され約10年。システムを変え、プラットホームを増やし、確実にユーザーを増やし続けたこのシリーズに、とうとうと言うか、やっとと言うか、ウィンドウズ版が登場したのだ。

この10年、パソコンの進歩に伴ない、さらに多くのユーザーの希望にそって、大戦略は様々な進歩を続けた。そして、多くのシリーズものソフトがそうであるように、大戦略も次第に複雑化、専門化の度合を深め、10年後の今日、初めてのユーザーが気軽に遊ぶには難しいゲームになってしまったのだ。

そうした状況を打破し、ゲームソフトの原点である、遊びやすさと気軽さを目指したのが、この最新版の大戦略である、というのがメーカーのお言葉。なーるほど。やってみるとすぐにわかるだろうけど、ルールはこれ以上ない、というくらい簡素化され、しかし、だからといって物足りないということもなく、やればやるほどハマってしまうからさすがだ。

思わず、10年前の感動を覚えてしまう人はジジィゲーマー。ウィンドウズがパソコンユーザーのすそ野を広げている昨今、今まで一度も大戦略を遊んだことのない人にこそぜひプレーしていただきたいって感じだ。もちろん、筋金入りのゲーマーだって遊んでみよう、というわけで、それ、オレの120ミリ砲をくらえ。あーん、すごーい。

⬆兵器の種類も多からず少なからずと、いちいち勉強しなくてもわかる程度だ。

⬆ユニットどうしが戦闘に入ると、ちょっとイカした戦闘シーンが見られる。

➡自分の軍隊の位置はわかるが、敵の部隊はこちらの索敵範囲に入ってこないとわからない。敵の部隊、すなわちユニットにこちらのユニットが隣接すると、戦闘開始だ。敵の弱い部分を突くのが勝利のポイントだ。当然ね。

つのだじろう心霊写真集

●バラエティー ●フォーム ●発売中 ●4800円

みんなはつのだじろうという人物をご存知だろうか。『うしろの百太郎』や『恐怖新聞』の作者といえば、ピンとくるかもしれないね。この心霊写真集は、そのつのだじろう氏の長年にわたるコレクションの中から、厳選された約100点が収録されているというものだ。

この手の話に興味がある人はもちろんなのだが、全然興味のない人でも、この写真集を見れば、霊魂の世界は実現すると思わざるを得ないはず。それほどまでに恐い写真が勢揃いしているのだ。よく心霊写真というと、見ようと思えば人の顔に見えなくもない、などの錯覚や誤認が多いと言われるが、これに収録されているものは、あの大槻教授や加納典明でさえ否定できなかったものばかり。もう、すごいのひと言だ。

最近では、写真の加工技術が進み、真意性がなくなってきたと言われているけれども、心霊写真というのは作ろうと思って作れる代物ではないと思う。映り込み方といい、光の反射具合といい、本物の心霊写真というのは人為的に作れるレベルのものではない。まあ、こんなことを熱く語ってもしょうがないのでやめておくが。

幸い、CD-ROMに5枚ばかり収録させていただけたので、本物の心霊写真がどれほど恐いものなのかを体験するよいチャンスだろう。スライドショー形式のものが、ブラウザーから直接起動できるようになっているぞ。ちなみにこれらの写真は、舟越富起子さんという霊能者の方に御祓してもらってあるとのことなので、憑依されるなどの心配はありません。

➡女性の頭の上に老人の顔が……。はっきりいって恐いです。このソフトは。でも、だからこそ見たくなってしまうという人間の性。心霊写真というのは本当に謎だらけですね。霊魂の世界は本当にあるんでしょうか。

⬆これもかなりキテる心霊写真です。なぜこのような現象が起こるのでしょうか。

⬆もう見てられない、と言いつつ次の写真を見てしまう自分に気づくはず。

KIDS BOX

●バラエティー ●アスク講談社 ●発売中 ●5880円

一昨年のマルチメディアグランプリ通産大臣賞を受賞した『POP UP COMPUTER』は、かなり話題になった作品で、テレビCMなどで目にした人も多いはず。そのほか、『XAXA MACHINE』など、なにかと注目されるソフトの制作を手がけるアスク。今回紹介する、対象年齢が2歳からという、この『KIDS BOX』、ただのエデュテイメントソフトではないぞ。なんていうか、子どもの好きなモノがてんこ盛り、サービス満点なのだ。

ソフトの内容は、へんてこなイラストが一面にあふれているメニューから、好きなキャラクターをクリックするだけというもの。ストーリー性なんてない。それぞれ43ものイラストをクリックすると起きるイベントは、オトナとか子どもなど関係なく夢中にさせるのだ。このインパクトのあるグラフィックとディレクションを担当したのが、自称バカCGアーティスト、中ザワヒデキ。なぜだか子どもが大好きな"ウンチ"も、ちゃんと忘れずにメニューに入っている。"ウンチ"をクリックして、オベンキョウになるという発想がステキです。

このソフトの開発に、本当の子どもをモニターで参加させたっていうのも、子どもの視点で、オトナまでも楽しめるソフトに仕上がった大きな要因かもしれない。

添付のCD-ROMに収録されている体験版では、すべてのメニューをプレーすることができなくて残念だけど、43のイラストから選べるメニューを探し出すのも、宝探しっぽく楽しんでちょうだいな。インストールは、ブラウザーを参照するのを忘れないよーに。

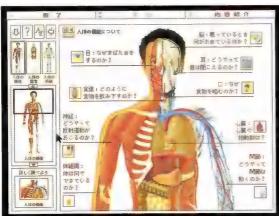
➡メニュー画面。お気に入りの絵をクリックすると、素早いレスポンスでイベントが起きるぞ。中ザワ氏の提唱する、"グリックすると答えてくれることの愛"が、強く感じられる至福の瞬間だ。ウィンドウズ95にも対応。

⬆"へんしんにんじゃ"。飛び出す忍者をクリックすると……、何が起きる？

⬆画面上部の犬をクリックすると、突然脳天気なダンスが始まっちゃうのだ。

インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ

●バラエティー ●DDPデジタルパブリッシング ●1月発売予定 ●1万1800円

日頃、よほど健康に気配りしている人でない限り、病気になって初めて自分の身体がどうなっちゃったんだろうと心配するのが、正直なトコロ。それじゃいけないというのは、わかっちゃいるんだけどね。そういうヒトや、もちろん真面目に人間の身体に興味を持っているヒトにもオススメなのが、この"ヒューマンボディ"。人体の仕組みを、機能、器官、システムの3つの側面から見ていくことができる図鑑的要素の高いものだ。

1000点以上のイラストに、100を超えるアニメーションで、丁寧に人体の内部を説明してくれる。興味を持った箇所があれば、ズームイン機能で、マイクロフィルムの写真で見ることができるので、より詳しく知ることができるのだ。でも、エグイ写真なんかあったらイヤんってなヒトにも大丈夫、身体の中って意外にキレイなもの。また、身体のある部分と関連する箇所へのリンク機能もあり、人間の身体の各パーツの関連性なんかも、同時にわかっちゃうわけだ。

➡人体の機能なんて、何故？って聞かれたら困るようなものばかりだ。ひとつとして、完璧に答えることなんてできやしないよね。自分の身体が、こんなにスゴイものだとは、誰も意識しちゃあいないんだけどさ。

⬆この3つの側面から人体にアクセス。どんな美人でもひと皮むけば……。

そもそも、人体って、パソコンなどよりずっと精密にできているのだから、探り甲斐があって当然。人の身体っていったい、いくつのパーツからできているのか、想像すると気が遠くなりそうだけどね。

CD-ROMに収められているオートデモ(インストールは、ブラウザーを参照)で見てもらうとわかるけど、ツチ骨にキヌタ骨なんて身体のどこの部分の骨だかわかる？答えられるのは、生物の成績がヨイ人くらいだと思うな。とにかく、人体の神秘を、ガッチリ把握するにはもってこいのソフトだぞ。

⬆結構、網膜ってウツクシイ。難しいコトがわからなくても、見るだけでもグー。

Games for Win95

THE HIVE WARS

TRIMARKが開発した「THE HIVE」を、ケイエスエスが日本語版にアレンジした「THE HIVE WARS」。演出面に重きを置いているタイプだが、ゲーム性もしっかりしているところが魅力だ。ウィンドウズ95のパワーを目の当たりにできる1本だぞ。

●アクション　●ケイエスエス　●発売中　●1万1400円

演出面を売りにしているゲームというのは、ムービーなどに力を入れている分、ゲーム性などに欠けてしまうものが多い。しかし、この『THE HIVE WARS』は別だ。ムービーとゲームが一体となっており、その演出効果はプレーヤーをひきつけて離さないぞ。

では、このゲームの特徴を簡単に説明していこう。まず、ムービーとゲーム画面のクオリティーの差がほとんどないということが挙げられる。ステージの最初には必ずムービーが流れるのだが、ゲームが始まっても気がつかないことがあるのだ。ムービーがキレイでもゲーム画面は粗くなる、という感覚に慣れてしまっているからだろうか。とにかく、そんな悪い常識を吹き飛ばしてくれるぞ。

そして、それに伴なうサウンドもかなりのもの。演出というのは音がなければ成り立たないだけに、この気合の入れようも半端じゃないぞ。

CD-ROMには、ゲーム画面をムービーとして収録しておいたので、これを見て動きのよさを実感してほしい。ウィンドウズ95のパワーは本当にすごいのだ。

➡ステージ選択からしてすでにかっこいいのだ。ステージのグラフィックがグルリと張りめぐらされているので、そこからチャレンジするところを選ぶようになっている。このあたりの演出もなかなかだ。

⬅ゲームが始まる前のムービーは、かなり映画を意識した作りになっている。ここまでやられちゃうと、文句のつけようがないよね。先が見たくなっちゃうタイプのゲームですな、これは。

映画級のクオリティー

映画を意識しているというとこもあり、その凝りようはかなりのもの。ゲーム中にもムービーがインサートされるんだけど、これがまったく違和感がないのだ。こういう演出って、ひとつ間違うとゲームを台なしにしてしまうんだけれど、このゲームは逆に気分を盛り上げてくれるのだ。

映画の中に入り込み、おいしいところだけ出演させてもらっているような、そんな感じかな。とにかくすごいです、こいつは。

THEXDER

●アクション ●SIERRA ●発売中

➡ウィンドウズ95上で動いちゃってます。動きは滑らかだし、音は派手だし、これだけリメイクされたらテグザーも大満足って感じ。それにしても、変形っていうのはいつの時代になってもかっこいいものだね。

はるか昔にどこかで聞いたことがあるようなタイトルなのだが、まさかアレじゃないよなぁ、なんて思っていたら、本当にあのテグザーでした。しかもウィンドウズ95用にリメイクされちゃってます。かつてはPC-8801mkⅡSRで動いていたあのテグザーが、まさかこのような形でまた登場しようとは、夢にも思わなかったね。といっても、10年来パソコンゲームをやっているような人じゃなかったら、テグザーなんて知るよしもないか。

このゲーム、元はゲームアーツという日本の会社が開発したもので、当時はかなりの人気だったのだ。巷では変形メカがわりと流行してたんだけれども、このテグザー（これはキミが操るロボットの名前なのだ）も歩行形態と飛行形態に変形可能。狭い通路や高いところなんかは飛行形態で進み、敵と戦うときなんかは歩行形態をとるって寸法だ。これが斬新で、ハマったゲーマーは数知れない。

そして、当時の面影を残しつつ、こうしてウィンドウズ95でのデビューとなったわけだが、基本的にシステムは変わらないぞ。グラフィックと動きがかなり洗練されていて、なんだか高級感が漂ってるけど、まさしくあのテグザーだ。

操作はいたって簡単。カーソルキーの左右で移動、上でジャンプだ。また、変形するときはキーを押せばよいぞ。攻撃はスペースキーで、照準は自動的に合うようになっている。収録した体験版では1面だけをプレーすることができるので、昔のテグザーを知っている人は懐かしみながら、知らない人は新鮮な気持ちで遊んでほしい。

⬆飛行形態はこんな感じ。これだと静止することができないので戦闘には不向き。

⬆歩行形態だと、高いところや狭い通路を通ることができないのだ。

Train Simulator中央線(201系)

●シミュレーション ●ポニーキャニオン ●発売中 ●5800円

キミは電車の見習い運転手。加速レバーやブレーキを使うタイミングを憶えて、時刻表通りに電車を運行させよう。

乗り物の運転をシミュレートするゲームといえば、車や航空機をテーマとしたものがほとんど。そんな中、実際の路線を走っている電車を運転しちゃおうというのがこのソフト。ゲームの企画監修をカシオペアのメンバーでミュージシャンの向谷実氏が行なっているというのも異色な作品なのだ。

このゲームは、INFORMATION、運転、試験のメニューがある。

運転の項目では、駅名と発車、到着時刻の書かれたパネルを参考にして、加速レバーやブレーキを使いこなし、所要時間内に駅間を運転できるように練習しよう。

運転試験では、駅間所要時分や停止位置、ブレーキの使用回数などがチェックされる。全16駅を使った難関の最終試験を突破できれば、夢の列車フリー走行が許されるようになるぞ。

INFORMATIONでは、各駅ごとに、何号車のドアがキオスクや出口の階段に近いかをムービーや写真を使って教えてくれる駅情報と、1回につき、12問ずつ出題される難問に全問正解できれば、最終試験の受験資格が得られるクイズトレインショックが収録されている。

運転席から見た走行中の実写映像や、駅アナウンスの音声など、運転手気分を盛り上げてくれる仕掛けが随所にあって心ニクイばかりのこのソフト、本誌CD-ROMでは、数区間を運転することができる。鉄道好きの人も、そうでない人も、存分に楽しんでくれい。

⬆鉄道に関する、超マニアックなクイズが140問収録されている。難問だぜ。

⬆16駅の各ホームに関して、キオスクやそば屋の位置などの情報が手に入るぞ。

➡東京近郊にお住まいの方にはおなじみ、オレンジ色の電車JR中央線。中野駅から豊田駅までの16駅の区間を見習い運転手として走行しよう。電車の運転席から見た映像と、臨場感あふれる駅や走行中の音声には感激だ。

Original Games

My Home Dream 2
マイホームドリーム

ログインバージョン

顧客からの要望に応じた家を設計し高く売って儲けたり、コンテストで賞を取って建築士としての名声を得たりできるゲーム『マイホームドリーム2』。その建築シミュレーションゲームの顧客に、おなじみの面々が参加するぞ。

ログインバージョンとはなんぞや!?

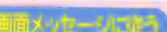
『マイホームドリーム2』には全部で50人の顧客がいるんだけど、ログインバージョンにすると、なんと寺島先生やログイン編集部の編集者、計6人が追加されるのだ。
増やす方法はとっても簡単。付属のCD-ROMからインストールプログラムを起動すれば、キミのハードディスクにある『マイホームドリーム2』のディレクトリーに、新しい顧客のデータがインストールされるわけ。そして、オリジナルのゲームを起動するときは、いつも通りに〝MHD 2〟とタイプすればいいし、ログインバージョンを起動したいときには〝LOGIN〟と打てばいいだけなのだ。ちなみに、ログインバージョンを立ち上げると東京湾の真ん中に、オリジナルにはないログイン島が出現するぞ。そして、ログインバージョンの顧客はみんなこの島に住んでるのだ。
もちろん、今までプレーした自分のデータがなくなってしまうことは決してないのでご安心ください。それに、ログインバージョンでも、オリジナルの顧客と契約することは可能だぞ。
え、『マイホームドリーム2』をまだ持っていないって？ うむ、それはまったくお話になりませんね。すぐさま、手に入れてください。ビクターエンタテインメントから1万2800円で現在発売中です。対応機種はPC-9801とPC-9821。ディスク版とCD-ROM版の2種類があるよ。じゃあ、ログインバージョンの顧客を紹介しよう。

注 現在好評発売中のオリジナルの **マイホームドリーム2**がないと**ダメ**です

インストールの仕方

CDを入れる
CD-ROMをCD-ROMドライブに入れる。当たり前のことですけどね。

CDドライブに移る
CDドライブに移動し、〝MHD 2〟というディレクトリーに入る。いいかな。

LOGINSTとタイプ
英字で〝LOGINST〟とタイプする。これで、インストールが開始されるぞ。

画面メッセージに従う
あとは、画面のメッセージに従っていけばオーケー。ほ〜ら、簡単でしょ。

ログインバージョンの完成

ログイン島に住むオリジナル顧客ご紹介

動機 寺島先生は、どうやら某雑誌に連載中のゲームでガバッと儲けたらしい。そこで、その金を頭金にして念願の一戸建てを建てるようだ。

条件 予算はドーンと1億円。家族はチューリーちゃんこと夫のひとがひとり。でもタマに妹さんやアシスタントさんなどが泊まりに来るぞ。

顧客情報 本業はほのぼの4コマ漫画家。でも最近、ゲーム関係の仕事がとっても増えていて、締切に追われている。出身は京都の伏見だそうだ。

地域 新居を建てて欲しい地域は、ズバリ秋葉原から30分以内の場所。プラス、海が見えて富士山の見える場所だ。って、そこってどこ？

環境 夜遅くに人が出入りするので、静かな住宅地だと近所迷惑になる。でも一日中家で仕事をするので、空気のいい場所を希望しているぞ。

建物 これが難しい。とにかく、水まわり以外のすべてが南に向いた家。しかも2階に窓がいっぱいついた、広〜いお風呂がなくっちゃいけない。

外構 車は持っていないので、カーポートはいらない。でもバイクが置けなくちゃいけない。でもって、花が咲くか実のなる木がないとダメ。

家具 仕事場に本棚をいっぱい置いて、リビングにはマジック・ザ・ギャザリングをやるためのテーブルかコタツを置いて欲しいそうだ。

アドバイス ポイントは、洗濯機と物干し場。絶対に洗濯機を設置するのを忘れないようにしよう。あとは、リビングの広さと仕事場の本棚かな。

動機 なんだか知らないけど大金がポ〜ンと手に入ったので、家を建てることにした。それに、自分の仕事場を持つのが夢だったとのこと。

条件 家族はダンナがひとり。予算は1億2345万円。実際にこんな大金が手に入ったらなあ……、コホン、とにかく予算は1億2345万円なのだ。

顧客情報 某ログインの編集者。別名人でなし。なんでそう呼ばれているのか、本人にまったく本当に心当たりなし。「墜落日誌」の担当でもある。

地域 Jリーグのサッカーチーム、柏レイソルのサポーターなので、できれば柏の競技場の近くを希望。でも、[illegible]部の近くでもいいかな。

環境 深夜にタクシーで帰宅することが多いので、環線道路沿いがいいそうだ。そして、あまり近所付き合いをしなくて済む環境を希望。

建物 ダンナ用と自分用とふたつの仕事場が必要。また、オーディオルームとパソコンルームも欲しい。フローリングは掃除が大変だから没。

外構 一応小さいけど車を持っているので、カーポートが必要。あと、庭に香りがする花が咲く木が2本以上植わっていないといけないぞ。

家具 寺島先生と同じく、仕事場に本棚をいっぱい。このほか仕事場にはテレビと机と仮眠するベッドが必要。麻雀卓も客間に欲しいそうだ。

アドバイス 建築費用が、1億2345万円という予算に近ければ近いほど、高く評価をするらしい。あとは、仕事場に本棚を4つ置いてあるかどうか。

動機 なんでも山本という友人がいて、彼が家を建てることになったから、自分も建てようと思ったとのこと。何がなんだかわかりません。

条件 家族はネコとシーモンキーと知らないオヤジ。何がなんだかわかりません。予算は8000万30円。30円は消費税だって。やっぱわからん。

顧客情報 ウーロン茶の空き缶が100本、MZ-80Cやマックスマシンといったレアなマシンが5〜6台、という物持ちのいいログイン編集長。

地域 東京の江戸川区生まれの江戸川区育ちなので、江戸川区以外の土地では生きていけないそうだ。江戸川区は京葉道路もあり最高だって。

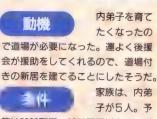
環境 川が近くにあって、しかもその川は江戸川で、近所には口うるさいババアが住んでいて、町内会がしっかりしている江戸川区内が希望。

建物 キッチンはキッチンと作って欲しくて（じじぃギャグ）、書斎があって、吹き抜けがあって、2階に風呂があって、とにかく変ならマル。

外構 車を持っているので、カーポートが必要。でも、なければ駐車場を借りるから気にしなくて、庭に池があってカエルがいれば最高!!

家具 欲しいのは、家具調冷蔵庫に本棚と机。欲しくないのは、木彫りの熊に虎皮の絨毯にでかい将棋の駒にヒロヤマガタにカバー付き電話。

アドバイス とにかく、何がなんだかわからない希望なので、マジメに要望通りの家を作ろうとするとバカを見る恐れあり。ようは変なノリがマル。

動機 内弟子を育てたくなったので道場が必要になった。運よく後援会が援助をしてくれるので、道場付きの新居を建てることにしたそうだ。

条件 家族は、内弟子が5人。予算は6000万円。6000万円以上は、ビター文出さないそうなので注意のこと。虎を倒すまでは結婚はしない。

顧客情報 ストリートファイトで、まとまった金を手に入れた格闘家。流派は、必滅流。必ず滅びるのではなく、必ず滅ぼす流派。修業が趣味。

地域 JRの駅が近くにあるといいが、池袋は避けて欲しいそうだ。理由は、尊敬する格闘家のお膝元だから。できれば後楽園の近くが……。

環境 なにしろ道場なので、大声を出すこともある。だから、あまり閑静な住宅地はちょっと向いていない。近くに運動施設があると満点。

建物 とにかくなにより、まずは立派な道場がないとお話にならない。あとは、全体的に和室中心に。道場の床は、もちろんフローリングだ。

外構 免許を持っていないので、車を置くスペースは必要なし。その代わり、練習ができるくらい広い庭が必要。門も道場らしく立派に。

家具 カーテンは必要なし。ベッドとカーペットも同じく。絶対になければ困るのは、茶の間のちゃぶ台と趣味の本を収納する本棚だ。

アドバイス 必ず作らなくてはいけないのが、道場。丈夫で立派な道場さえあれば、ほかは目をつぶってくれる。あとは洋式の部屋を作らないことだ。

動機 今住んでいる部屋の家賃が高いので、どうせなら家を建ててしまったほうがいいかなと思ったのが動機。またペットも飼いたいので。

条件 家族はなし。でもペットを飼う予定。予算は1654万3200円。こんな予算で本当に家が建つのかどうかは知らないが、これが限界らしい。

顧客情報 パチンコで身を滅ぼしつつも、パチンコで稼いでなんとか食いつないでいる編集者。食べ物も粗末なので、ちょっと体力が乏しい。

地域 なにしろ予算が予算なので、住む場所に関しては贅沢言える立場ではない。とにかく、パチンコ屋さんが近くにありさえすればいいぞ。

環境 土地が安ければ、駅から遠かろうが編集部から離れていようが、まったく気にしないそうだ。眺望と日当たりも無視してオーケー。

建物 1階建てで、部屋数もひとつで十分。つまり、ワンルームの一戸建てがいいらしい。掃除が嫌いなので、フローリングの床を希望。

外構 手入れが面倒だから庭はないほうが望ましい。とにかく予算が予算だけに、どうせ庭を作ることもできないだろうけど。でも門は必要。

家具 予算が悲惨なほど少ないくせに、カラオケやドレッサーやダイニングテーブルやベッドなどを要求。まあ、絶対に無理だろうから無視ね。

アドバイス ポイントは、どうやってこの予算で家を建てるか、ってこと。異常に安い土地を探して探して探しまくるしかない。本当に建つのか?

動機 日本ラーメン選手権で優勝したら、ポ〜ンと2億円手に入ったので、おいしいラーメン屋が多い土地に念願の家を建てたくなった。

条件 両親に親孝行をしたいので、家族は自分と両親と妹ふたりとばあちゃんの6人。予算は賞金のすべて、2億円。それ以上はちょっと無理。

顧客情報 歯っ欠けだのアホの子だのロクな呼び方をされていないラーメン研究家。友人のデザイナー中藤と一緒に、ラーメン屋に通ってる。

地域 ズバリ、おいしいラーメン屋がいっぱいある中央線高円寺駅近辺。無理なら中野か吉祥寺。最低でも中央線沿線に住みたいらしい。

環境 高円寺か中野か吉祥寺と、地域を限定しているので、どんな環境でも目をつぶるとのこと。贅沢を言えば、駅から10分くらいを希望。

建物 洋室がゼロの純和風の家が好み。もちろん屋根は瓦で、門も和風。あと、自分専用と家族用とキッチンをふたつ作って欲しいそうだ。

外構 車庫が必要。それ以外は別に希望はなし。予算と相談して、余ったら庭を作って木とか植えても気にしない。もちろんなくても大丈夫。

家具 すべて和風なので、ベッドは禁止。リビングも和室だけど、低目のソファがあるならそれを置いても可。あとはあまり希望はなし。

アドバイス ポイントはふたつのキッチン。これをどう収めるか。あと、すべて畳の和室にすることも大切。まあ、予算が2億円もあるから楽かも。

な〜んて人たちに家を建てると‥‥

本誌と連動の対決シリーズに参加することができちゃったりするの

チャレンジ!!

はい、6人のログインならではの顧客について、しっかりお勉強してもらえたかな。で、どうしてここまで詳しく顧客情報を紹介したのかというと、実は対決企画があるんですよ。

え～とつまり、6人のうちの誰でもいいから、ひとりのために家を作りそれを編集部に送るのだ。たとえば、寺島先生のために家を作りたいと思った人は、寺島先生と契約し、セッセと先生の希望通りの家を建てるわけ。

そうやって各人、自分好みの顧客の家を作って、そのデータを編集部に送ってください。送られてきた家は、それぞれの顧客が審査します。そして、自分の希望にピッタリ合った家を選ぶぞ。つまり全部で6人だから、計6人のプレーヤーが選ばれるわけだね。

ちょうどそれと同じころ、ログイン本誌でも優秀な建築士を選出するコンテストが開催されている。ここで選ばれるプレーヤーはひとり。つまり本誌ひとりCDログイン6人、計7人の優秀なプレーヤーが選出されるってことですな。

7人の超優秀な建築士に選ばれたあとは……、フッフッフ、建築士の中の建築士を選ぶため再び厳しい戦いが7人を待っているのか、それとも7人全員に夢のような名誉が与えられるのか、それは結果発表を見てのお楽しみ(4月発売予定のログインで発表するよん)。とにかく、優秀者が作った家の間取りや外見や内装の写真が、ログイン本誌に間違いなく掲載されるし、受賞のコメントなんかが載る可能性も大。自分の腕を、日本全国に示す絶好のチャンスですぞ。

この対決に参加希望の人は、下の説明&応募要項をよ～く読んで、どしどし編集部にセーブデータを送ってください。じゃ、最後に注意点をマトメて。ひとりの顧客データに対してディスクは1枚。完成した家を顧客に売る前に、データを"セーブ1"にセーブ。そのデータ(LOGSAVE.000)を、ディスクにコピーして封筒に入れて送る。住所氏名、年齢、電話番号を明記。以上を守ってドシドシ応募してね。

対決シリーズ参加への道

個性的な顧客たちと契約

好きな顧客と契約してください。もちろん6人全員とでもいいし、ひとりだけでもオーケー。ただし複数の顧客のデータでエントリーする場合は、顧客ひとりに対してディスクは1枚だぞ。

せっせと家を建ててやる

キミが選んだ顧客の、ワガママな要求にせっせと応えてあげて家を建てよう。話は何度も何度も聞かなくちゃいけませんよ。設計図が完成したら、工務店に施行を依頼するのだ。

家具を置いたところでセーブ

建てた家に、これまたワガママな顧客が希望する家具を設置。この段階でセーブ1にセーブしちゃってください。セーブ後、顧客に売って結果を見てもいいけど、セーブは必ず売却前です。

セーブデータをディスクにコピー

フォーマットしたディスクに、さっきセーブしたデータをコピー。ちなみにファイル名は"LOGSAVE.000"だぞ。

右のあて先に送る

■本邦初公開(って当たり前だけど)のログインオリジナルバージョン画面。みんなワガママだけど、家を建ててあげてくれ。

応募要項

ディスクは3.5インチでも5インチでもオーケー。とにかく"LOGSAVE.000"というセーブデータをコピーしてください。そしてラベルに自分の名前と顧客名を明記してから、封筒に入れて下のあて先に送ってくださいませ。忘れずに、封筒に自分の住所氏名年齢、そして電話番号を明記のこと。ペンネーム希望者も、必ず封筒には本名を書いてくださいね。

あて先●〒151-24 (株)アスキー
CDログイン3号対決マイホームドリーム2係
(略して白鳥ジュン係)

締切●2月29日(木)必着

ログイン 妖精大作戦！

こんなときに妖精さんがいてくれたらなぁ～、なんて思ったことありません？　そんな、夢というか妄想が実現しちゃったのだ。

困ったときには、妖精さんにお願い！

読者諸君は、あぁぁもうダメ、いや～ん誰か代わって！　なんて思うことがあるだろうか？　我々編集者たちは締切前になると、妖精さんが代わりに原稿を書いてくれないかなぁ～、なんてよく思っちゃうのよ。でも、実際にはそんな都合のいいことがあるワケもなくて、やっぱり自分自身で原稿を書かなくてはいけないんだな。現実はキビシーというわけ。

そんな状況を知ってか知らずか、NECインターチャネルとヘッドルームのみなさんが、編集部に妖精さんをプレゼントしてくれた。なんと、うまく育てれば編集者の代わりに原稿を書いてくれるというのだからうれしいねぇ、感激だねぇ。えっ？　妖精っていっても、電脳世界のパソコンゲームの中のことなの？　ふむふむ、『ピクシーガーデン』のゲームシステムを使って、電脳世界の編集部で妖精を育てるってワケなのか。なるほどこれは、なかなか面白そうじゃありませんか！

ピクシーガーデンとは

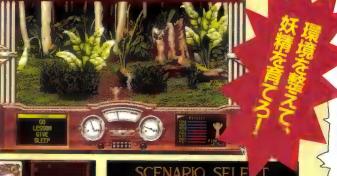
NECインターチャネルの妖精伝説シリーズ第2弾が、『ピクシーガーデン』だ。このゲームでは、妖精を育てる環境を変えることにより、妖精を種族的に育てていく。

プレーヤーは、火、水、風の3つの属性を持つ妖精たちを、ある目的のために育てるのだ。

また、このゲームでは、育てた妖精をカードとして登録可能。妖精の形態に育てる環境によって、様々に変化するため、その種類は数百種類にもおよぶのだ。

妖精を、ただひたすら育てるもよし、キャンペーンのお題目に合せて育てるのもよし。はたまた単純に妖精のカード集めに集中するのもOK。遊び方はプレーヤーしだいだぞ！

➡育成装置内の環境を変化させることにより、様々な妖精を育てることが可能だ。

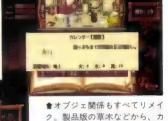
⬆➡ただ単純に、妖精を育ててもいいし、シナリオモードでパズル的な遊び方をしてもいいのだ。

編集部で妖精さんを育てましょう作戦!

それでは、CDログイン用『ピクシーガーデンスペシャル版』の解説なんかを始めよう。

まず、この『スペシャル版』を動かすには、『ピクシーガーデン』の製品版を持っていることが大前提。もしも、持っていないなら、今すぐ買いに走るべし、いいね？ ちゃんと製品版がある場合は、CD内にあるPCDINST.BATというファイルを、製品版の入っているドライブを指定して起動しよう。詳しくはインストール方法を参照してちょうだい。また、インストールが終わったら、製品版と同じ手順でマシンを立ち上げよう。ただし、実行ファイルは、PIXYじゃなくてPIXYCDで立ち上げること。そうじゃないと製品版が起動しちゃうからね。起動したら、あとは製品版とまったく同じ操作でプレー可能。細かい操作方法は、製品版のマニュアルを見てねん。

今回の『スペシャル版』には、大きく分けてふたつのシナリオを収録。ひとつは『原稿のお手伝い！』で、編集部で妖精を育てて、編集者の代わりに原稿を書かせるもの。妖精をうまく育てて、寝ている編集者を越えて画面右端に妖精を到達させる。そうすれば、パソコンの電源が入ったことになり、妖精さんが原稿を書いてくれるといったシナリオだ。また、ふたつ目は、『フリーシナリオ』で、3つほど用意されているぞ。こちらは、苛酷な編集部の環境で、強く逞しい妖精を育てようというもの。さあ、キミも編集部の苛酷な環境で妖精を育てよう！

⬅今回のために製作された、完全オリジナルの編集部マップ。資料などごちゃごちゃとした机の上などを完全？に再現だ。製品版の薄明界でのプレーと違った、苛酷な編集部の環境で妖精を育てなければならない！

■操作方法や妖精の育てかたは、製品版と同じなので安心してね。

⬆オブジェ関係もすべてリメイク。製品版の草木などから、カレンダーやフロッピーなどに変更されているのだ。

SCENARIO SELECT

⬅シナリオは2種類。お題目付きがひとつと、フリーシナリオが3つの合計4本入り。まさに出血大サービス!!

これが原画だあ!

下にあるのが、今回の『スペシャル版』のために描きおこされた原画。人物と背景は別々に描かれていて、画面上では重ねて表示されている。ちなみに、左の人物は高橋ピョン太編集長で、右で寝ているのはアーミー小川がモデルだ。

おまけ

ゲーム用パッチプログラム集

特集の最後を締めくくるのは、5本のパッチプログラムとマップ集1本。とにかく読んでみて。

さて、特集のおまけとしてお届けするのは、既存のゲームの不具合を修正するためのプログラム集だ。ちまたでは、こういったプログラムのことを〝パッチ〟と呼んだりする。まあ、お固く言うと、実行ファイルを直接書き換えてプログラムを変更するものなんだけれども、この一連の作業を〝パッチを当てる〟なんて言ったりもするわけだ。どう？　勉強になったでしょ。ちなみにバッチファイルとは別物なので、勘違いをしないようにしていただきたい。

今回CD-ROMに収録したのは、右に挙げてある6本。ウィンドウズ95での動作不良を修正するパッチが多いのは、まあ時期的なからみもあるわけです、はい。で、どれも市販ゲーム用のものなんだけれども、別に重大な欠陥があったからパッチを当てるというわけではない。ゲームが発売された後に発表されたマシンで動作しなかった不具合の修正とか、ウィンドウズ95での動作不良の修正などなど、ゲームのパッチというのは、未来での予測し得ない事態が発生したときに用いられる場合がほとんど。まれにバグ修正パッチなんてのもあったりするけど、そういうところは作りが雑ってことで。また、こうしたパッチはニフティサーブなどのBBSでも手に入るよ。

⬆必要なファイルをCDログインブラウザーからハードディスクにコピーして、実行ファイルを起動するだけ。パッチを当てるのは、難しい作業ではないのだ

パッチの当て方

では、実際にパッチの当て方を説明しよう。まずはCDログインブラウザーを立ち上げる。そして、〝ゲーム体験版集〟と書かれたボタンをクリック。そうすると、ズラーッとゲームのタイトルが表示されるはずだ。パッチプログラムは、リストの下のほうに登録されているので、リストをスクロールさせて探し出そう。どう？　見つかったかな。見つけたら、目的のタイトルをクリックだ。今度は、左のスペースにテキストがズラッと表示されたはず。これが、それぞれのパッチの細かい説明になるので、あとで泣きを見ないようにきちんと読んでおくこと。これを読まずにパッチを当てて、ゲーム本体に支障が出ても、ログインとしては責任を追いかねるぞ。

ブラウザーからは、パッチを当てるのに必要なファイルを、指定のディレクトリーにコピーするだけ。あとの作業はテキストをよく読んで行ないましょう。パッチによっては、ゲームがインストールされているのと同じディレクトリーにコピーしなければならないものあるので注意。とまあ、それほど難しい作業じゃないので、右に挙げてあるような症状でお困りの方はぜひぜひご活用ください。諸々の都合で掲載できなかったパッチもありますが、そこらへんはネットワーク環境を整えて、ニフティサーブなどで自力で探し出してほしいところです、はい。それでは、また会う日まで〜。

⬆まずはCDログインブラウザーを立ち上げる。ブラウザーのインストールについては4ページからを参考に。

⬆〝ベストゲーム体験版集〟スイッチをクリックすると、このような画面が表示されるはずだ。準備はいいかな？

⬆リストの下のほうにあるパッチプログラムをクリック。そうすると、左にインストール方法が表示されるのだ。

⬆〝インストール〟ボタンをクリックして、必要なファイルをハードディスクにコピー。あとは説明通りにパッチを当てよう。

ブルー・シカゴ・ブルース修正プログラム

『ブルー・シカゴ・ブルース』に関するパッチプログラムは、3種類収録されている。まず、NEC製ウィンドウズ3.1の初期バージョンに付属するサウンドドライバーに適応させるためのもの。そして、IBMのThinkPadのグラフィックドライバーとの相性に適合させたもの。最後に"J.B.ハロルドの事件簿"が起動しない場合に適合させたもの。こういった症状に悩まされている人は、収録されているパッチを使って修正してしまおう。これで問題解決だ。

実行ファイル名
BCB103.EXEほか

☗『ブルー・シカゴ・ブルース』は、ウィンドウズ95版も発売されているのだ。

3×3EYES修正プログラム

『3×3EYES〜吸精公主〜』は、ウィンドウズ3.1用に開発されているため、昨年11月に発売されたウィンドウズ95では、正常に動作しない場合がある。こういった不具合を修正し、ウィンドウズ95でも動くようにするのが付属のパッチである。

ウィンドウズ95が発売される前に出ていたウィンドウズ用ソフトというのは、動かないものもいくつかあるらしいので、メーカーに問い合わせてみるといいだろう。パッチが用意されているかもよ。

実行ファイル名
SETUP.EXE

☗2月には、以前DOS版で発売されていたものがウィンドウズで登場！

Tower修正プログラム

これも、ウィンドウズ95で動作しないという不具合を修正するためのもの。『Tower』の場合、ウィンドウズ95にインストールをしても、起動用アイコンが表示されないので結構あせってしまう。変なところに登録されてしまったんじゃないだろうか、なんてね。まあ、結局ウィンドウズ95では動かないということが判明したんだけれども、このパッチを使えば大丈夫だ。思う存分、ウィンドウズ95で『Tower』を遊んじゃってくれたまえ。

実行ファイル名
TWUPDATE.EXE

☗クリスマスバージョンは遊んでみたかな？　それにしても根強い人気だね。

ぷよぷよ for Windows修正プログラム

これまたウィンドウズ95での動作不良を修正するパッチだ。なぜ、このような現象が起こるのかということは、我々のようにプログラムの世界に携わっていない人間には到底知ることのできない崇高な事柄が関連していると思われるので、想像さえできない。でも、そんなこと考えなくたって、このパッチがあるから大丈夫なのだ。『ぷよぷよ』やりたさにウィンドウズ95への乗り換えをためらっていた人は、これでもう安心だね。体験版のほうもよろしく。

実行ファイル名
UPDPUYO.EXE

☗これまた今でも人気の高い落ちゲー。"通"のウィンドウズ版は出ないのかな。

アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII修正プログラム

『アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII』は、ウィンドウズ95とは別に関係ありません。これは、PC-9821 Xe10と、PC-9821 Xa10で起動した場合、延々とオープニングデモが繰り返されてしまうという不具合を修正するためのもの。せっかく新しいマシンを買っても、グラフィックまわりなどの設計が変更されている場合、既存のゲームは正常に動作しないことがあるんだよね。こればっかりはメーカー側もどうしようもありません。でもパッチがあるから大丈夫。

実行ファイル名
AESOP.EXE

☗AD&Dフリークにはたまらないシリーズ。これも根強い人気だ。

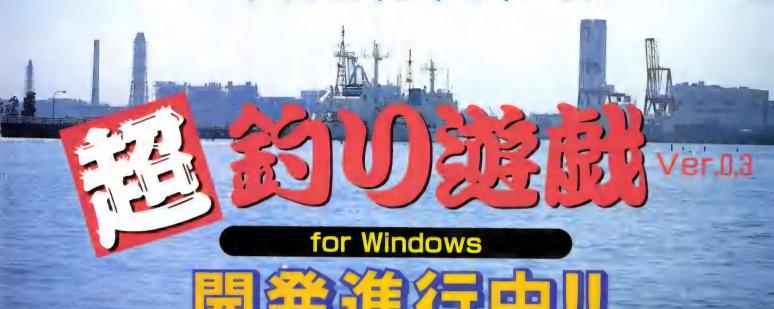
大戦略 for Windows修正プログラム

ウィンドウズ95で『大戦略 for Windows』をプレーしようとすると、一部の機種で不具合が生じる場合があるのだ。そんなときはこのパッチを使おう。

症状としては、生産を行なうとき、生産ダイアログを開いた状態で"兵器詳細情報"のダイアログを開き、それを閉じると一般保護違反が生じるというものだ。

なお、このパッチを当てるとダイアログが平面的になってしまうけれど、機能的には問題ないので安心してくれ。

実行ファイル名
DSWIN.EXE

☗これでウィンドウズ95でもバッチリ動くようになるぞ。うれしいなり。

釣り、それはロマン

なにやら最近、世の中では釣りが流行っているようで、一部では結構な盛り上がりを見せている。海釣りのことを〝ソルトウォーターフィッシング〟とか言うそうだが、わりとそのままな感じでかっこいいんだか悪いんだか。でもやっぱり釣りっていいよね。自然を感じられるし、それでいてスポーティー。何を隠そう、ログインにも釣り好きが多く、このブームに便乗して釣り道具を買い揃えている人たちも少なくはないのだ。とはいえ、なぜ今釣りなのか？　釣りの魅力はなんなのか？　その答えを知るためには、とにかく釣りに行ってみるしかない！

と思ったんですけど、やっぱり仕事が忙しくて行けませんでした。宝の持ち腐れとはまさにこのこと。新品のロッドやルアーたちが寂しげにこちらを見つめているじゃありませんか。そこで思いついたのが、この釣りゲーム企画。あの釣りの醍醐味をなんとかパソコンで再現できないものか。ロッドのしなりや力強さをユーザーに伝えることはできないだろうか？　とにかく作ってみるしかない。仕事とあらば、編集長も時間をくれるだろう。

⬆高橋ピョン太編集長も釣りが大好き。でも、なかなか時間がとれないようです。

まあ、そんな経緯の元、このログインオリジナル釣りゲーム計画はスタートしました。ゲームのメインになるのは、かつてなかったであろう〝ロッド〟だ。ロッドの動きなくして、釣りの迫力は語れない。角度やしなりの計算に時間を費やし、まさに究極の釣りゲームを目指し、鋭意開発中であります。今回は、途中経過報告という形をとらせていただいたが、次号が発売されるまでにはそれなりの形にして発表できることと思う。まだまだ改良しなければならない点が数多くあるので、ここに掲載している画面写真はあくまでも開発中のものとして見ていただきたい。ロッドのグラフィックなんて、仮りの仮りぐらいだし。

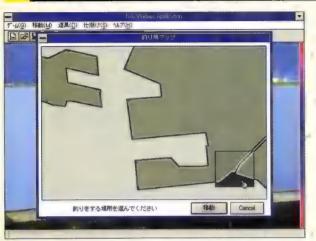
詳しくは、右ページ以降を読んで把握してもらいたいのだが、この通りに完成すれば、史上最強の釣りゲームになることは間違いない。釣りに行く時間さえ捻出できない編集者が思い描いた釣りゲーム。はたして市場に出まわるかどうかは半年先のお楽しみ!?

➡釣りといっても海もあれば川もある。このゲームは海がメインになる予定だが、できれば両方取り入れたいな。

これが超釣り遊戯だ!!

それでは、簡単に釣りゲームの紹介をしておこう。まず、タイトルが表示された後、釣り場選択画面になる。今のところのバージョンでは関東周辺の地図が表示され、その中から1ヵ所だけ選択することが可能になっているのだ。製品版では、日本地図の中から地域を選び、そこからさらに釣りのポイントを選ぶようになる予定。といっても、ゲーム本体に収録されるのは東京湾周辺のみで、そのほかはオプションとしてあとから登録していくことになる。データ集といった形をとるわけだ。

そして、釣り場を選んだら、いよいよ釣り画面に。ここにはロッドと海がメインとして描かれており、下にはラインの長さなどのデータが、右にはロッドと魚のパワーゲージが表示されている。ロッドの操作はマウスで行なうわけだが、まあ詳しくは次のページを見てもらうってことで。で、うまいこと魚を釣りあげた場合、瞬時にムービーが表示される……、はずなのだが、今は静止画のまま。いやはや、開発中ということでこのあたりはご勘弁ください。なにせ理想が高いもので、時間がかかっちゃうんですよ。というのは言いわけですけど。

釣り場選択画面

⬆釣り場選択画面はこのようになっている。ほぼ実際の地形と同じマップから、釣り場を選ぶのだ。

釣り画面

⬆ロッドがメインになっているのが、ひと目でわかる釣り画面、にしたいところだけど、まだラインだけ。

次こそは遊べるものを!

実のところ、今回のCDログインには、この釣りゲームの体験版を収録する予定でした。しかし、いかんせん時間が足りず、みなさんにお見せするレベルにまでは達しなかったのです。う～ん、残念。でも、作っているのは本当です。プログラマーは、今日も徹夜でがんばっている、はずです。次のCDログインには、体験版と呼べるものを収録して、ぜひ遊んでもらいたいと思います。

では、今回の件についてプログラマーからひと言いただきましょう。

「すまん!」

はい、そういうわけですので、みなさん、許してやってください。

現在、仮のタイトル画面も完成し、新たなデータ収集のために釣り場を渡り歩いているところです。ご期待ください。そうそう、言い忘れてたけど、完成版ではオブジェクト処理はすべてポリゴンで行なわれる予定だぞ! このあたりもかなり期待しちゃっていいと思うのだが、やっぱり予定は未定ってことで……、とにかく、がんばるぜ!

⬆シュールな仮タイトル画面。はみ出したタンクトップと寄り添う猫が、絶妙な感じ。

⬆この人がプログラマー。がんばって作っているが、カメラを向けるとこんな顔になってしまう。

⬆あくまでもデータ収集であります。遊びに行ってるわけではありません。でも釣りは楽しいのだ。

まずは釣り場を選ぶ

この釣りゲームは、全国どこでも釣りができるということを売りにしたいと考えている。そんなわけで、釣り場選択画面に最初に表示されるのは日本地図だ。その日本地図をいくつかの地域に分割して、さらに拡大図が表示されるようになるわけだが、今のところはすでにその拡大図が一番最初に表示されるようになっている。そして、その拡大図からさらに釣り場を選ぶのだ。同じ東京湾でも、千葉よりと東京よりでは、釣れる魚の種類も違えば、大きさも違ってくる。そのあたりもきちんとシミュレートされる予定だ。また、潮の満ち干きを実時間で計算させるモードもあるので、これを使えば魚が釣れる時間帯などが家にいながらにして学べてしまう、という特徴もあるぞ。

実際のところは、世界地図かなんかを表示して、「今日はカナダにカジキを釣りに行くか」なんてことをしてみたいんだけどね。

⬅このように、今の段階ではまず広域地図が表示されるようになっている。まだまだ仮の画面だけれど、もっとリアルにする予定。ここは東京湾付近だぞ。

⬆そして、この広域図の中から釣りをする地域を選択する。写真のように、選べるところはブリンクするのだ。

⬆そうすると、こんな感じで拡大図が表示される。さらにここから釣りをする場所を選択するようになるわけだ。

次は道具の選択だ

魚が釣れる釣れないは、釣り場も大事だが、それに用いる道具がきちんと選択されていなければならない。この釣りゲームで選択できるのは、ロッド、ライン、リール、ウキ、ルアー、おもり、エサ、ハリの8種類。これらが微妙に絡んできて、釣れる魚の大きさなどが決まるというわけだ。もちろん、ルアーを使うときは、ウキ、おもり、エサは選べなくなるし、ウキ釣りをする場合はルアーは選べなくなるぞ。

で、ロッドの性能と比較して、おもりのほうがはるかに重い場合はロッドが折れやすくなるし、逆に軽すぎても遠くに飛ばなくなってしまう。また、ハリが大きければ大物がかかるが、数は釣れなくなってしまい、ハリが小さければ数は釣れるが大物はかかりにくい、などのバランス調整もなされている。なかなかどうしてマニアにはたまらない作りじゃないですか。でも釣り初心者の方も安心の、〝おすすめ仕掛けボタン〟というものが完成版には付く予定なので、そんなに顔をしかめないこと。ちなみに現バージョンではウキ釣りしかできないという状況なのだ。種類もそんなにありません。

⬅道具の選択は慎重に行ないたい。項目は8種類もあるので、釣り場と釣りたい魚に合わせて選ぶ必要があるぞ。ここで間違えた選択をしてしまった場合、それに気がつかないと一生魚は釣れないだろう。

⬆よいリールは巻き取りが速い。魚を引き寄せるのが容易になるわけだ。今のところこれしかできてないけど。

⬆ウキも用途によってさまざまなものが用意されている。光るウキなんてのもあるんだよね。でもウキも1種類しかできてません。

いよいよ釣りの開始

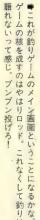
用意ができたらいよいよ釣りの開始だ。仕掛けは、道具を選んだ時点でセットされているので、あとは海に思い切り投げ込むだけだ。
で、その操作方法なんだけれども、右のイラストからも想像がつくように、マウスを使うのである。まず、何も押さずにマウスを前後に動かしてみると、ロッドも前後に動くのだ。マウスを速く動かすと、ロッドも速く動くはず。そうしたら、今度は左ボタンを押しながらマウスをウシロに動かして、ロッドを立ててみる。そして、マウスを思いっきり前に押し動かしながら左ボタンを離す！　そうすると、仕掛けが飛んでいくのだ。このようにしてマウスをロッド代わりに操るというわけ。
アタリがきたら、ロッド（マウス）をウシロにグイッと引いてみる。ロッドがしなったら魚がかかった証拠。今度は右ボタンがリールを巻く役目になっているので、グッと押し続けるのだ。カリカリカリという音とともに、ラインがどんどん巻かれていくはず。しかし、ひたすら巻いていたのでは、魚のパワーに負けてラインが切れてしまう。画面右のパワーメーターを見ながら、魚が弱ったところを一気に引く、というのが良策だ。慣れないうちは難しいかもしれないが、とにかく練習が大切だぞ。魚が釣れたときの喜びは何ものにも変えられないもんね。

投げるときは

アタリがきたら

➡これが釣りゲームのメイン画面ということになるかな。ゲームの核を成すのはやはりロッド。これなくして釣りは語れないって感じ。ブンブン投げろ!

⬅遠くに投げたい場合は、ロッドの角度が45度になったときに、マウスの右ボタンを離すとよいぞ。

⬅ウキがピクンと動いたらロッドを引いて合わせよう。ここから熱い戦いが始まるのだが、それはプレーしてのお楽しみ。

魚拓をプリントアウト！

なんとなんとこの釣りゲームでは、釣った魚の魚拓をとって、プリントアウトすることができるのだ！　って、まだ予定なんですけどね、これも。

まあ、せっかく釣ったんだから、魚拓ぐらいとれなくちゃ釣りゲームとは呼べないでしょ。とりあえずは掲載した写真のような感じになりますです、はい。大きい魚は用紙２枚組みって感じ。実現できたらいいなぁ。

➡魚が釣れた場合はムービーを表示する予定なんだけど、今はまだ静止画なのだ。

⬅設定が終わったら、いよいよプリントアウト！といきたいところだが、プリンターがないとダメ。

魚拓だ！

⬆魚を釣ると、こんな感じで魚拓の設定をすることができるのだ。すごいでしょ。

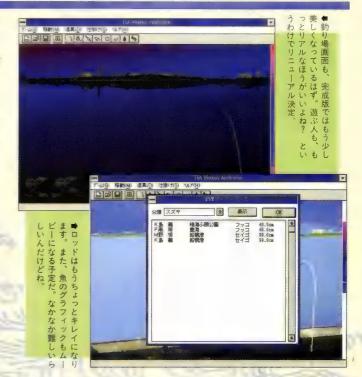
地道にバージョンアップしていきます

そんなわけで、まだまだ未完成な釣りゲームではありますが、ログインもがんばってるぞ！　という意気込みが伝わったでしょうか。とりあえず完成予想図としては、釣り地域は東京湾周辺のみ、釣り場は５ヵ所、釣れる魚は５種類といった感じになります。で、釣り場データを随時提供していくので、それをゲーム本体にどんどんリンクしていき、最後には世界最強の釣りゲームになるわけですな。ま、予定は未定だけど。

しかし、現段階では釣り場は１ヵ所、釣れる魚も１種類と、ちょっと寂しい状態。まだまだ先は長いといった感じであります。ロッドもちょっとカクカクしてるし、ムービーも入ってないし……。でも、これから光の速さでバージョンアップしていくので期待していてくれ！　作者も右ページで「頑張る」と言ってくれてるぞ。

⬅次のCDログインが発売されるまでには、なんとか完成させたい。

⬅釣り場画面も、完成版ではもう少し美しくなっているはず。遊ぶ人も、もっとリアルなほうがいいよね？　というわけでリニューアル決定。

➡ロッドはもうちょっとキレイになります。また、魚のグラフィックもムービーになる予定だ。なかなか難しいらしいんだけどね。

ちょっと気が早い、釣りゲーム作者インタビュー

え〜、まだゲームのほうは完成していないわけなんですが、とりあえずプログラマーにプレッシャーを与える意味で、インタビューなんかを試みてみました。彼の名は〝牧野覚(まきのさとる)〟。某企業のプログラマーとして働いているかたわら、Effectという会社を設立し、将来に備えてさまざまな活動を行なっているナイスガイだ。ゲームの知識にもハードの知識にも長けており、ライターとしても活躍中。かつてはログインで働いていたこともあるが、上司が酔っ払いなので退社してしまった、という経歴も待つ。

ログイン　と、こんな感じで紹介してみましたが、どうですか。

まきの　なんだか仰々しいけど、ナイスガイってのは合ってるからいいかな。あと〝上司が酔っ払い〟って書いてあるけど、ほかにもいろいろいろいろあったんだよね。まあ、どうでもいいけど。

ログイン　では、本題に入っていきたいと思うんですが、どうですか、釣りゲームのほうは。

まきの　ん〜、それよりさ、〝バーチャ2〟やんない？　新しい技を考えたんだけど、ちょっと実験台になってよ。

ログイン　釣りゲーム作らんと、技なんか考えてたか、この人は。やりたいのは山々なんですけど、釣りゲーム作らないとまずいっすよ。締切とか締切とか締切とか。

まきの　やっぱリオンがわけわかんなくていいよね。なんかさ……。

ログイン　人の話を聞け〜い！　それに全然インタビューになってないっすよ、これ。

まきの　むぅ。

ログイン　むぅ、でなくて。

まきの　え〜とね、とりあえず鋭意制作中って感じかな。現段階ではＣＤログインに収録したものからかなりバージョンアップしてるはずなんだけど、まだテストしてないからなんとも(笑)。

ログイン　おっ。なんかインタビューらしいなぁ。ではでは、ありきたりでありますが苦労話なんぞをひとつ。

まきの　やっぱり、ロッドの動きと力関係のあたりかな。マウスで投げたり、リールを巻いたりするんだけど、ロッドのしなり具合をリアルに見せるのが大変だよ。あとはパレット関係。

ログイン　なるほど。なかなか気持ちよく動いてますもんね。じゃあ、完成予定日なんかをお願いできますか。

まきの　そうだなぁ。あと４ヵ月は欲しいかな。やっぱりちゃんとしたもの作りたいしね。

ログイン　よし。聞いたぞ。絶対４ヵ月後ですよ。公表したからには守ってもらいますからね。読者のみんなも証人だぁ！

まきの　うりゃ、鶏子穿林！

ログイン　おいおい。

◆牧野覚、26歳。彼女ひとり。わりと迫力満点な彼だが、「気はやさしくて力持ち」という言葉が文京区一似合う男。

◆ここが彼のオフィスだ。マシン3台にプリンターやらサーバーやら、まさに男の職場って感じ。ネットワーク環境はかなり整っているとのこと。うらやましい。

◆某コンシューマー雑誌のライターもやっているため、ゲームのプレーも欠かさない。でも、釣りゲームのほうも早く作ってもらいたいんですけど……。

超釣り遊戯Ver.1.0(完成未定)をお楽しみに!!

MEGADEMO

あ、どうもジムコックデザインの大内です。うちらジムコックは魚つりも詳しいんだけど、メガデモにも明るいんだよねー。ハッカーのダチもいるし。じゃ、いっちょ見てみる？　デモ。

メガデモとはなんぞや？

まあ最近の特色系鋼線雑誌とかで取り上げられたりしたんで大体のところはわかってると思うけど、メガデモってのはいかに俺のコンピューターは素晴らしいか、いかに俺のコーディングは美しいかといったことをアピールするための、だいたい１メガくらいの(最近は３メガ４メガってのも、ザラなんだけど）デモプログラムのことだ。ちょっと乱暴だけれども、そんなところでしょうか？　でもってヨーロッパのほうにはそういうデモのコーダーチームがいっぱいあり、お互いけなしたり助け合ったりして腕を磨き合ったり擦ったりしている。でもってデモっていうのは己れのマシンのコードがいかに素晴らしいかをアピールする物だからして必然的にマシンの限界に挑むようなことになるわけなんだけど、やっぱりサウンドやグラフィックもカッコよくないとだめみたいよ今は。やっぱり技術も重要だけどセンスいるよなー。そんなとこ。敬具。

AMIGA

最近はPCに押され気味だが、以前はデモといったらAMIGAかATARIの専売特許といった感があった。でもがんばってます。全然PCに引けを取りません(ちょっとウソ)。けど68000とか68020とかだぜ、石が。それじゃメガドラとかマックⅡだよ。ヤルなぁ、やっぱり。

PC

まあ自称世界標準機というだけあって凄いです。さすがです。以前は音も絵もショボくてAMIGA野郎に馬鹿にされていましたが、今はその逆です。でもインテルだろ、ペンチでGUSだろ、凄いはずだよ。

Commodore

C64っつたってさぁ知らねえよ、今の若い衆は。だってオレが中学とかだもん。８ビットだけどソフトもデモもジャンジャン出ている川向こうよ。クール。

COOL DEMO TEAMS

AMIGAとPCのデモチームの紹介なんだけど、いやーまいった。なんせ担当編集者の吉谷とふたり、50個以上のデモを見てあーだこーだいってどれを載せようか選んだんだけど、ふだんテクノなんか聞かないし、アブナイ絵バッかでうなされるし疲れるしでもうまいった。それにもめげずにがんばって選んだ結果、以下の４チームを取り上げることに相成りました。まあ結局よく雑誌で取り上げられているとこが多いんだけど、やっぱり凄いものこの人たち。いくらAMIGAのほうが歴史があるからってだめなものは全然だめだし逆もまた然り。いろいろ賛否両論あるだろうし、こんなの全然だめだっていう人もいるだろう。まあそこは大目に見てやってよ。一応これはと思うチームを選んだつもりなんだけど、大いに個人的趣味が入っているのでちょっと参考にはならないかも。特にデモのマニアの人は飛ばしてもらって結構かも。でも初めての人は、見ても損はないんじゃない。とりあえず責任取りませんけどオレは。あと、しばらくAMIGAのデモを見てなかった人は久しぶりに落としてみることをお勧めします。結構最近のPCにも負けてなくていい感じみたいよ。

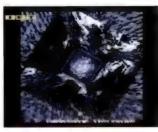
AMIGA

SPACEBALLS

ごめん、いきなり古くて。スイマセン。でもこんだけ古今東西のデモを見てもやっぱりこの人たちは外せなかった。それだけ今見ても凄い。何年も新しい作品は発表していないけれども、当時は革命的な出来事だったんですからこのデモは。やっぱり後世に残さなくては、今一度日の当たるところへ出さなくてはと思わせる物があったんですよこのチームは。ねぇ。

☗これを見ないでAMIGAのデモをバカにする奴は井の中の蛙、もっと広い心で物事に対処しましょう。サウンドとかグラフィックの同期はお見事。トータルバランスでは一番じゃないでしょうか？

INFECT

これは今回チェックしていて見つけたところなんだけど結構古いです。反省してます。でもまあいいじゃないですかそんなこと、気にしない気にしない。で、どこがよかったかというとズバリ音でしょ。イカシてるぜ、ってとこでしょうか？　しかも結構キてます。イってます。悪者ですこの人たち。まぁ詳しくは言えませんが、見ればわかります。でもこの世界の常識みたいだから詳しくは言いません。

☗トレーダーっいうんですか？　僕よくしらないんですけど。でもセンスはいいかもしれません。悪者感もイイ線行ってて結構今回見た中ではいち押し。ほとんどふたりの趣味ですけどね。でも冗談じゃなく本当カッコいいんですよ。

PC

COMPLEX

またかよ、いい加減にしろよおまえら、といった声が聞こえてきそうですが仕方ないんですよ。格好いいんですよ、やっぱり。しかも有り余る（AMIGAに比べればね）CPUパワーやウルトラサウンドの物凄いいい音で我々をノックアウトしてくれました。グラフィックサウンド、テクニックともに今回見たPC物の中では、非常にレベル高いです。ちなみにこのチームはAMIGAでも作品を出していますが、PCのほうがカッコいいですよ。しかし、向こうの連中はクル絵を作るのがうまい。ウルトラサウンドを駆使した音もキレイだし。

☗ココの作品は全体的にレベルが高いけど、特に「Dope」は必見といったとこでしょう。ほんとに凄いから。

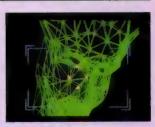
PURGE

もしかしたら凄い有名なのかも知れませんが、WIRED95で見つけたデモ。こりゃすごい、すごすぎる。絵はちょっとボロいのもあるけどこれは凄すぎる。なにが凄いってリアルタイムでポリゴンのオブジェクトがグニョグニュ動く動く。なにこれ。うわーすげぇ。半端じゃないよこの動きは。ライトソースもちゃんと計算しているみたいだしどういうことだ??

☗このポリゴンの動きはただ者じゃないぞ。凄い凄いばっかりだけどまあポリゴンだけなの。音やグラフィックは並ってとこ。でもあんまりにもグニャポリなんで思わず急[illegible]載せることに。

MEGADEMOの誕生

デモの誕生ってもさぁ、しらねえよ、そんなこと。そこでここに強力な助っとハッカーのミスターPBX氏に登場してもらおう。

P　「おう、おまえ本買ったか」
大　「ああ買いましたよ」
P　「『さわやかインターネット』買ってねみなさん」
大　「そいでさぁ、ちょっと聞きたいんだけど、デモの由来を」
P　「ああ、あれね。ようはさぁ自分たちの宣伝よ、宣伝。最初はそういう物だったらしいっすよ。」

小さくてよく見えないかも知れないが、自分たちのBBSをWHQなんていってたり、ドラッグ撲滅運動に反対なんて[illegible]いてあったりで自信過剰ぎみだけど、こんだけのデモをつくられちゃうと文句いえないですよねっ旦那。

お決まり技はこれだぁみたいなぁモンですよ、旦那ぁ

ここでは、デモの流行りの技のパターンを紹介しちゃいましょう。

デモっていうのは自分のマシンや技術力を誇示する物なので、他人がポリゴン100個動かしたら、俺は200個。俺なんかマッピングした上に倍の早さでまわせるぜ、つった感じでしのぎを削りあっている。で、PCとAMIGAの違いはというと、最近はほとんど同じような技を使っていて、見た目も若干PCのほうが綺麗なのと、ウルトラサウンドがウルトラ音質で凄いっていうぐらいで、大差はないな。どっちも凄いよ、今は。プログラムの進化の度合としては、断然AMIGAのほうが凄い。ハードの差をソフトで補ってますから、だって020ですぜ、兄貴、AMIGAは。内蔵音原チップで2メガのメモリーですからね。

フォンシェーディング

まあフォンシェーディングっていうのは3Dオブジェクトのレンダリング方法の一種で、光の屈折や写り込みなんかは表現できないのだけれど、かなり綺麗な画像を得ることができるレンダリング方法。また写り込みや屈折が表現できないといっても環境マッピングというのを施してやればあたかもまわりの物が写っているような画像が得られるのだ。このフォンシェーディングは結構大変なレンダリング方法なんだけどデモではこれがもうこれでもかというくらいでてきまんがな。しかもリアルタイムで環境マップで陰つきのドーナツがぐるぐるまわった日にゃあんた、大変なことですよ。

➡これを見せてマック野郎をバカにしてやろうぜ。FUCKIN TRASHめ、てな感じでさ。

NIXシェーディング

なんかさぁPhongSunk'sとかっていってってなんだこりゃみたいなのがこれ。そんな方法知らないんだけど面白いんで載せました。でも普通のフォンシェーディグだと裏側から見ると向こうが見えちゃうのが多いんだけどこれは平気なのよね、なぜか。まあただのダブルサイドのポリゴンかもしれないけど心意気ですからこのデモは。こうやってコーディングテクを競っているいい見本なので、独断と偏見で載せました。ちなみにNIXとはコーダーの名前らしい。しかし自分の名前を付けているところが図々しいというかなんというか素晴らしいじゃないですか。

➡このデモは新しいシェーディング方法を発表するためのデモだ。とかって書いてた。

モーションブラー

いわゆる残像というかそんな感じのモン。最近のメガデモにゃ必携のエフェクトだな。オブジェクトが一定の時間でどれだけ動いたかを割り出して、それに応じて残像となる部分を計算しているらしい。ただでさえリアルタイムにポリゴンを動かしているのにさらに残像まで表現させているとは、文章で書くと全然凄くないが実際みると綺麗だしカッコいいんだなこれが。いったいどこでこんな技覚えてくんだか不思議じゃ。

■COMPLEXのデモ、「DOPE」の最初。いつ見ても綺麗です。カッコイイ!! 傑作じゃ。

拡大・縮小・変形

これは読んだままです。スーファミでよくある拡大縮小技がお宅のコンピューター上でも展開されるわけですよ。というと全然凄くなさそうだがやっていることはデモのほうがすごいですよ。当たり前だけれども。美人のネエちゃんがぐるぐるまわるし、しかも変形までするんだなこれが。変形と言ってもオーガニックにブリブリといったり渦を巻いたりしつつモーションブラーが掛かったりで世界の大富豪ビリィ・ガッツ氏も曲がりっぱなしよ。ケッ。

➡左右にブニュブニュとばかりにやられてます。僕ちゃん金持ちダジョーとの声が聞こえてきました。

トンネル&プラズマ

サイケデリックなトンネルの中を凄いスピードで飛んでいるんです、ボク気持ちイイんです。突然だけどデモっていうのはテクノやドラッグと凄く密接に関わっている部分があって、こういう映像とかって結構そっち系かなとも思うんですけどどうでしょうか？　っていわれても実際俺も人に聞いた話でよく知らないんだけど結構その手の人はグッとくるみたいで多いんですよこの技が登場するのは。基本ですからね。しかし、くるねー。頭がクラクラするよね。

➡「くるなぁいいねぇ綺麗だねぇ」まるでどっかのエロ親父みたいな感想になっちゃいました。テヘッ。

NET COWBOYS

ここではデモの入手方やその他の諸々の事情を紹介する。といってもヤバくて書けないこととかは思いっきり省かざるをえないんだけど。まあそのへんの事情は今回協力してもらったハッカーのミスターPBX氏も執筆している『さわやかインターネット』という本に詳しいんで、興味がある人はそちらを参照されたし。で今回のデモの入手先は主にインターネットからなんだけど、有名どころのサイトは混んでいてなかなか入れないんでまいった。まあそういった状態で集めたりしている課程でいくつか面白いホームページを見つけたりしたんでほんのわずかだけれども紹介しようと思う。ただし向こうはとにかく遅いし、混んでるんで正確なURLは載せません。ネットサーフィンしろとは言わないが大手商用ネットなんかでも意外と紹介されてるしね。YAHOOなんかでサーチすれば今回載せたのはすぐに見つけられるはずなんで、まあ調べてみよう。とにかく、自分で探したほうが見つけたときにうれしいもんだから、さ。

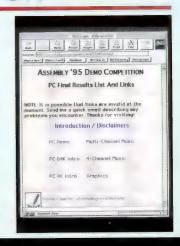
UNDERGROUNDBBS

デモを作っている連中はいったいどうやって生活しているんだろうか？真面目に働いている人もたくさんいるんだけれど、悪いヤツが多いのも事実。デモの最後のほうなんかをよく見ているとそんなBBSの電話番号があるけど、見なかったことにするのが大人の態度だ！

TEAM PAGE

インターネットが流行ったおかげでコーダーたちも自分のホームページを持ってたりする。そんなホームページをグワッとリンクしてしまったのがこのページだ。あるわあるわ有名どころのページ名がリストになっていてとってもお得仕様だ。ただしトラフィックがかなり遅いからダイアルアップユーザーは要注意。ここからいろいろなところにいけるんでここさえ見つければもう大丈夫でしょう。ただしPCのグループばっかりです。

COMPETITION

デモの世界では年に何回かコンテストが開かれていてその結果などがアップされているところがいくつかかある。その中のひとつがここ。ここにはそれ以外に参加受付なんかもやっているみたいなので、腕に自信のある人は参加してみたらいいんじゃないでしょうか？今回見たデモの中にも日本人が参加しているらしきデモもあった。日本人のコーダーもどうやら、いるらしいのだ。誰か知っている人、情報待ってます。ガンバレ日本！

デモを見るにはコレがいるんです

まずPCの場合は、486DX2以上のCPUと8メガ以上のメモリーとあとハードディスクは必須だ。それから、できれば、サウンドカードのウルトラサウンドかウルトラサウンドマックス!! コイツがないとデモの楽しみ半減!! ってぐらいの素晴らしいボードなので絶対に手に入れよう。AMIGAのほうは、A1200のハードディスク付きで、メモリは4メガは欲しいし、あとできればPAL方式のほうがいいな。あと、モニターは、純正品が一番いいんだけど、もし手に入らなかったらX68用のモニターなども使用できる。で、今回AMIGAのデモは親切にもユーザー以外の方にもその雰囲気を味わってもらうため、ムービーも入れてあるんだけど、これが結構苦労した。NTSCのアミガをPALで、動かしたときの信号(ほとんどのデモは、PALのAMIGAで、作られている)が、曲者でちゃんと取り込むことができなかったのよ。そこで快く業務用のスキャンコンバーターを貸してくれた山下電子設計さん本当にありがとうございました。高級品だけど、買える人は買ってみてはどうでしょう。

➡まあウルトラサウンドは必須でしょう。ゲームにデモに大活躍の優れ物だ。買ったほうがいいよマジで、優れもんだし。

⬅これが噂の山下電子設計さんからお借りしたブツだ！ 業務用と言うことだけあって高いんだけど性能は最高いいぜ。

ウィンドウズ95で インターネットを始めよう!

スタート インターネットを始めよう!

最近のキーワードのなかで、よく耳にするのが〝ウィンドウズ95〟と〝インターネット〟。しかも、このふたつの言葉は、同時に聞くことが多い。それはなぜかといったら、ウィンドウズ95が前バージョンのウィンドウズ3.1に比べて、インターネットに接続するためのソフトが最初から含まれており、設定も簡単になっているからなんだな。特に、これまでインターネットを始めてみたいなぁ、と思っていた人や、ウィンドウズ95を手に入れたんだけど、何か面白いことはできないかな〜、と考えていた人は、ウィンドウズ95で世界に広がるインターネットの広大な海原に出かけてみよう！　そこには、あんな情報やこんな情報、そうそう、みんなの大好きなゲームに関する情報まで、盛りだくさんに用意されている。てなわけで、キミもこのコーナーを読んで、インターネットを始めちゃおうぜ！

●Windows95　●Microsoft Plus!

⬅インターネットを始めるにはお金がかかっちゃうんじゃないの？　と心配なキミ。大丈夫、「ウィンドウズ95」と「Microsoft Plus!」さえあればインターネットするのは簡単だ。そうそう、もちろんインターネット接続プロバイダーのIDは取得しておかなければダメだけどね。インターネットは、楽しいナリ〜。

ウィンドウズ95の設定はこうするのだ!!

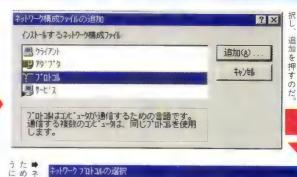
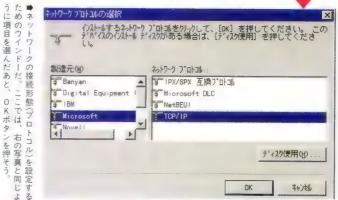
1 コントロールパネルのネットワークを開く

インターネットの設定をする前に、いくつか確認してもらいたいことがある。まずひとつは、自分の持っているモデムが設定されていること。ふたつめは、インターネット接続プロバイダーのIDを取得していること。このふたつの条件がクリアーされていないと、次に進めないので気をつけてね。

そんじゃ、さっそく設定をしてみよう。まず、コントロールパネルからネットワークのアイコンをダブルクリックする。すると、ネットワークを設定するウインドーが現われるので、そこで追加を選ぼう。次に、〝インストールするネットワーク構成ファイル〟一覧の中から、プロトコルを選び追加ボタンをクリックするのだ。すると、ネットワークの接続形態を選択するためのウインドーが出てくる。そこで、製造元の一覧の中から〝Microsoft〟を、ネットワークプロトコル一覧の中から〝TCP/IP〟をそれぞれ選択し、OKボタンをクリックしよう。

⬆まずは、コントロールパネルの中にあるネットワークのアイコンをクリック。

⬅インストールするネットワーク機械ファイルの中から、プロトコルと書かれた項目を選択し、追加を押すのだ。

➡ネットワークの接続形態（プロトコル）を設定するためのウインドーだ。ここでは、右の写真と同じように項目を選んだあと、OKボタンを押そう。

2 接続先の設定をする!

さて、お次は自分が登録したインターネット接続プロバイダーの細かい設定をするとしよう。今回は、手前味噌ながらアスキーインターネット接続サービスを例に設定してみた。まぁ、プロバイダーごとに多少の違いはあると思うが、これを参考に設定してみてくれ。

まず、コントロールパネルにあるネットワークのアイコンをダブルクリックする。すると、現在のネットワーク構成一覧の中に、先ほど追加した〝TCP/IP〟が表示されているハズだ。そいつを選択し、プロパティのボタンを押す。そこで、各プロバイダーごとに合わせたTCP/IP接続の設定が行なえるのだ。ここでは、ゲートウェイとDNS設定のふたつのみ変更をする。また、プロバイダーによっては、それ以外の設定をする必要がある場合もあるので注意して欲しい。

まず、ゲートウェイの項目を選び、新しいゲートウェイにデフォルトゲートウェイの数字(アスキーの場合、〝202.32.119.254〟)を入力、そして追加ボタンを押す。すると、〝インストールされているゲートウェイ〟と書かれたウインドーの中に、今設定した値が登録されるので確認しよう。

次に、DNS設定の項目を選ぶのだ。ここではまず、ホスト名を入力(自分の好きな名前でも可能)、そしてドメイン名、DNSサーバーをそれぞれ入力(〝aix.or.jp〟、〝202.32.119.33〟がアスキーの値)し、追加ボタンを押すのだ。

ここの値もゲートウェイの項目同様、プロバイダーごとに違うぞ。

⬆ここでは、デフォルトゲートウェイの値を設定する。入力したら追加を押そう。

⬆ホスト名、ドメイン名、ドメインネームサーバー(DNS)などのデータを入力。

3 最後にパスワードなどを設定する!

最後に、ダイヤルアップネットワークフォルダーの中の、新しい接続を選び、接続先の電話番号、ログインID、パスワードなどを入力すればオーケーだ。また、接続名の項目は、自分の好きな名称を入力しておこう。そして、接続の確認をするために、自分の付けた接続名をダブルクリックする。そこで、インターネット接続中のウインドーが現われれば、バッチリオーケーだぜぃ!

⬅まずは、新しい接続を選ぶ。そして、接続名を入力するのだ。ここでは、〝インターネットの設定なり〟と。少しふざけた名前を付けちゃったんだけど、まぁ、自分の分かりやすい名前でも付けておくのがよいだろう。

⬅⬇あとは、接続先の電話番号、ログインID、パスワードを入力すればバッチリ。「Microsoft Plus!」に入っている「インターネットエクスプローラー」を使えば、インターネットサーフィンが楽しめるぞ。

インターネットをサクサク利用するには

プロバイダーに登録しよう!

始めにも少しふれたが、インターネットに接続するには、インターネットの接続サービスをやっているプロバイダーに登録する必要がある。最近は、大手商用ネットもインターネットのサービスを開始する、といった動きもあるが、サービス面などまだまだ物足りないところが多い。

このプロバイダーの利用料金だが、1年間数万円払うだけでいいところや、数分ごとに課金されていくシステムを採用しているところなど様々だ。まぁ、ここらへんはサービスが充実しているとか、料金が高すぎないかなど、いろんなプロバイダーを比較して選ぶのがいいだろう。

てなわけで、インターネットはプロバイダー選びが一番肝心なのだ。

⬆最近は、プロバイダーの数も急激に増えてきた。どこを選ぶかが大事なのだ。

ネットスケープを使え!

インターネットで、ネットサーフィンを楽しんでいる7割以上の人が愛用しているのが「ネットスケープ」といわれるWWWブラウザだ。

このWWWブラウザは、ほかのブラウザでは表現できないようなデザインができたり、次々に発表される新しい技術をどんどん取り込んでいったりと、インターネットの流行を引っ張っている存在といってもいいぐらいなんだな。

ところで、このネットスケープを手に入れるには、パソコンショップなどで購入(5000円ぐらい)することもできるのだが、ネットスケープのホームページには最新のバージョンがいつもアップされているので、興味がある人は、そこから入手しよう。

⬆〝http://www.netscape.com/〟から「ネットスケープ」を入手しちゃおう。

ログイン編集部オススメWWWサーバーカタログ

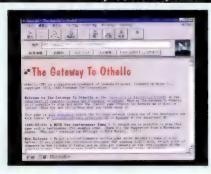
やぁ、みんな、インターネットにはうまく接続できたかな？　このページでは、ログイン編集部が選んだゲームに関するホームページを紹介しちゃうぞ。

特に今回は、ゲームに関するページの中で、見るだけでなく実際に遊ぶことができるページを中心に集めてみたのだ。そうそう、インターネットのスゴイところって、どこかの誰かが集めてきた情報を見るだけじゃなくって、インタラクティブなゲームとかも遊べちゃうところなんだな。しかも、こういうゲームは、インターネットにさえ接続されていれば、ただで利用できるってぇのもいいよね。

また、世界中にちらばっているインターネットのホームページには、最新の情報がどのメディアよりも速く入手することができる、というのも魅力のひとつだ。たとえば、あるゲームに関する情報やデモプログラムは、すでにインターネットにアップされているよ、といったカンジにね。

まあこのように、ただでいろんなプログラムやら、情報やらが手に入っちゃうってんだから、これはもうインターネットを始めないわけにはいかないな。キミも、インターネットを活用してみよう。

The Gateway to Othello

http://www.pt.hk-r.se/~roos/othello1/

WWW上でオセロゲームが楽しめちゃうホームページ。3つのレベルが選べるようになっているのだが、コンピューター自体はあまり強くない。

また、ほかのサーバーにあるコンピューターオセロページへのリンクも、張られているぞ。

3D riDDle-Home Page

http://cvs.anu.edu.au/andy/rid/riddle.html

いわゆる、ランダムドットステレオグラムがたくさん載っているホームページだ。見える人には見え、見えない人にはまったく見えないこの手の絵。私にはひとつも見えませんでしたが、みなさんは見えるかどうか試してみてください。超ムズ〜。

Mine Sweep

http://www.bu.edu/htbin/mines

ウィンドウズ3.1に付いてくるゲームとして有名な『マインスイーパー』をWWWで遊べるホームページ。グラフィックデータの数が多いため、読み込みに時間がかかるところがちょっとばかり難点だが、ゲームの面白さはそのままだぞ。

9 Puzzle

http://www.bu.edu/Games/puzzle

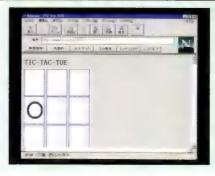
9つのパネルを動かして、数字を順番に並べたり、ひとつの絵を完成させたりするパズルが遊べるページ。一見単純に見えて、やってみるとハマっちゃうっていうのがこのゲームのミソですな。まぁ、キミもこのパズルを一度チャレンジしてみてくれ。

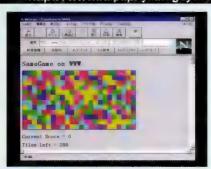
S.P.Q.R.The Quest Begins

http://mouth.pathfinder.com/@@UovTulGutgEAQPFO/twep/rome/

とってもきれいなグラフィックが、たくさん出てくるアドベンチャーゲームが遊べちゃうページだ。神殿を舞台にあちらこちらを歩きまわる、というようなゲームなんだけど、なんだか中世の世界に入り込んじゃったかのような気分になれるぞ。

TIC TAC TOE

http://www.bu.edu/Games/tictactoe

『TIC TAC TOE』と聞いても、なんだかピンとこないかもしれないが、○×ゲームのインターネット版と言えば納得するだろう。一応、先攻と後攻が選べるようになっているんだけど、まずコンピューターに負けることはないかな!?

Welcome to SameGame on WWW
http://www.hepl.phys.nagoya-u.ac.jp/cgi-bin/same

我がログイン編集部の中でも、一大ブームを巻き起こしたパズルゲームの『さめがめ』がインターネット上にも進出だ!!
というわけで、これを作った名古屋大の青木充さんは、ほかにもいろいろなゲームを作っているので遊びに行ってみよう。

Blackjack Emporium
http://engr.sfsu.edu/cgi-bin/bjp

ここは、なかなかオススメのページです。とってもグラフィカルな『ブラックジャック』が楽しめるんですな、これが。まぁ、ゲームシステムもかなりしっかりしており、ストレスなく遊べるぞ。
ページ自体のデザインもセンスあるよね。

Hunt the Wumpus
http://www.bu.edu/htbin/wcl

このページも、WWW上でアドベンチャーゲームが楽しめるページだ。画面が小さい分、地味な印象を受けるが、アクセスに掛かる時間が短いぞ。
なお、この原稿を書いている時点で、ページの再構築のためゲームは一時お休みになっていた。

The Dark Forces Homepage
http://www.best.com:80/~dalton/DarkForces/

『DOOM』のスターウォーズ版である『The Dark Forces』に■するホームページだ。
ここでは、ゲームのスクリーンショットや、デモダウンロードができるぞ。ゲームはちょっと古いが、デザインがカッチョイイので選びました。

LucasArts Entertainment Company Home Page
http://www.lucasarts.com/menu.html

『REBEL ASSAULT II』が好調な、ルーカスアーツ社のホームページだ。このページでは、同社のゲームに関する最新情報が、いつでも見られるぞ。特に、DOS/Vユーザーでゲーム好きな人は、このページをチェックしておこうね。

id Software Inc
http://www.idsoftware.com/

ここはもう、みなさんご存じ、id Softwareのホームページだ。『DOOM』などゲームに関する情報から、ゲームのアップデートプログラムなどが入手可能だ。
『DOOM』が好きな人は、ぜひこのページへ行ってほしいカンジだぜ。

CD-ROMの中身は

今回CD-ROMのほうには、ログインホームページの特別編が納められているぞ。このデータは、インターネットにはアップされておらず、『CD LOGiN』のために新しく制作したモノだ。まぁ、中身のほうは見てからのお楽しみってカンジだけど、ログインホームページの大部分を作成している高島が、ひとつひとつ精■込めて作り上げた、どこかの家紋入り人形には負けないくらいのすっげぇ出来映えと思う所存である。
とかなんとか、わけのわからないことを言っているが、少しだけ中身を紹介しちゃおう。まずは、これまで我々のために宇宙の平和を守り続けて36年、新潟県は北蒲原郡在住のJさんの1日の生活を密着取材した、衝撃のドキュメンタリー。のハズが、なぜかお笑いになってしまった、"宇宙戦士Jのホームページ"だ。このほかにもいろいろと収録されているのだが、それはCD-ROMを見てからのお楽しみってことで。
そうそう、このホームページデータを見るには、『ネットスケープ』などのWWWブラウザが必要だぞ。

⬆CD-ROMの中には、こんなに楽しそうなホームページデータが収められている。WWWブラウザを使用して見てみようぜ!

自分のマシンをベンチマークしよう

毎回、月二回刊ログインでいろいろな新製品を紹介しているHFXだが、CDログインに初登場ということもあり、本誌のほうとはちょっと変わった企画でやってみよう。

で、何をやるかというとベンチマークテストだ。本誌のほうでは、毎号のように新製品レビューと共に、ベンチマークが掲載されているけれど、読者のみんなには役に立っているだろうか？　今まではこちら側から、一方的にデータを提供していたわけだが、今回はCD-ROMの中に、いつもこのコーナーで使用している３種類のベンチマークソフトが入っているので、それを使って、自分のマシンをテストしてみてねん、というわけ。バックナンバーを開けば、いろいろなマシンのベンチマークテスト結果が載っているので、それと照らし合わせて、自分のマシンがどの程度のクラスのマシンであるか、確認してみてほしい。また、結果を見て、自分のマシンが、どこが強力で、どこが弱点なのかある程度わかってくると思うので、そこを重視した増強計画を立てればいいわけだ。さらに、グラフィックボード類などを増設してみたあとに、もう一度テストしてみれば、具体的な数値でグレードアップの効果を示してくれるのだ。

とはいうものの、ベンチマークテストとは、実際の使用状況のシミュレーションによって、数字をはじき出しているわけなので、結果はひとつの目安と考えてもらいたい。実際の使用状況では、また違った結果が出ることもあるということも頭に入れておいてほしい。なお、わかっているとは思うけど、この３本のベンチマークテストはウィンドウズ3.1上で使用するものなので、あしからず。

そして、後半のページでは以前、本誌でも行なった、旧Xaシリーズのクロックアップ方法を解説してみるぞ。二度目ということで、本誌でやったときよりも詳しく、しかもCD-ROMにはムービーファイルまで入っているのだ。誌面を読んで、ムービーを見れば、クロックアップの手順もバッチリわかるはずだ。旧Xa７、Xa９のユーザーは必見だ。が、しかし、このクロックアップは、イリーガルな改造にあたるので、もしキミのマシンが壊れても、メーカーの保証は受けられないから、それを覚悟できる人だけ行なうように！　ま、多少動作が不安定になることがあるかもしれないが、壊れて動かなくなるなんてことは、まずないから安心していいだろう。

というわけで、前半の自分のマシンをベンチマークテストして、CPUパワーが足りないと感じている人はクロックアップにチャレンジしてみてはいかがだろう。

これらのソフトで測定してみよう

添付の３種類のベンチマークソフト

CD-ROMに入っている、ベンチマークソフトは右の３つ。本誌でもお馴染みだよね。『WindSock』と、『WinTach』、『Topic for Windows』だ。付属ディスク１のHFXというディレクトリーの中にあるので、そこから自分のマシンにコピーして使用してみてほしい。

WindSock

WinTach

Topic for Windows

実際にテストをする前に

さて、ここでは、いつも本誌で使用している3本のベンチマークテストの解説とおさらいをしていこう。前ページでもザッと紹介したが、本誌で使用しているベンチマークは3つある。『WindSock』と『WinTach』は、いずれもこの手のベンチマークソフトではポピュラーだ。アイ・オー・データの『Topic for Windows』は、同社のメモリードライバーソフトに添付されているものなので、あまりポピュラーではないかもしれない。しかし、デジタルビデオ再生のテストは、このベンチマークソフトしかないので、AVIファイルの再生テストには重宝している。

また、ベンチマークテストは、あくまで、ある一定条件の中でのテストなので、ここで表わされる数値は、必ずしも絶対的なものではなく、いろいろなマシンを計ったときの相対的なものとして捉えてほしい。まあ、それでもある程度の性能の指標となるものなので、数値が低いよりは高いほうがいいに決まっているけれどね。

それから、この3本のソフトはウィンドウズ3.1上で計測してほしい。でないと、今までのデータと照らし合わせることができないから。もちろん、ウィンドウズ95上でも動作することはするが、32ビットのOSの上で、16ビットのベンチマークソフトで計測しても、ちゃんとした数値は得られないというわけなのだ。マシンにウィンドウズを両方入れている人は両方とも計測してみれば、数値にズレがあるのがわかってもらえるだろう。本誌のバックナンバーを調べつつ、テストをしてみてね。

WindSock

ベンチマークソフトにおける、いわゆるひとつのスタンダードソフトだ。測定項目は右記の5つ。CPU、グラフィック、メモリー、ハードディスク、総合値だ。個々の測定結果は、4桁の数字と5段階の評価によって判定される。判定内容は、グッド、グレート、サパーブあたりになるはずだが、最近のペンティアム搭載マシンなら、ほとんどがサパーブという最上評価を得られるはずだ。旧型のマシンでも、グッド以上の評価が得られるのであれば、ウィンドウズのパフォーマンスは問題ないだろう。

測定項目
- CPU
- グラフィック
- メモリー
- ハードディスク
- 総合値

⬆これはグラフィックの測定をしているところ。測定にかかる時間は、速いマシンほど短くなる。

しかし、起動したとき、ときどきハングアップすることがあるので、重要なデータはセーブしてからテストを行うようにしよう。

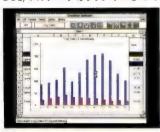
なお、このソフトはオーストラリアのクリス・ヘイワット氏の制作したフリーソフトで、ここに収録されているバージョンは3.3という最新バージョンのものである。

WinTach

ウィンドウズの使用感を左右する描画性能を計測するベンチマークソフト。測定項目は右記の5つ。ワープロ、CAD/ドロー、スプレッドシート、ペイントと総合値だ。測定解象度は、640×480ドット、800×600ドット、1024×768ドット、1280×1024ドットの4つ。色数は256色、6万5536色、1677万色の3つで合わせて12モードある。

測定項目
- ワープロ
- CAD/ドロー
- スプレッドシート
- ペイント
- 総合値

参考のデータとして、386DXの20メガヘルツのCPUを搭載した、DOS/Vのデータが入っているので、それと比較して何倍かということも知ることができる。

このソフトは、CPUなどを作っている、テキサス・インスツルメンツのフリーソフトだ。

⬆これはスプレッドシートの測定。表組みをスクロールさせ、いかに滑らかに、速く動くかがポイントだ。

⬆こちらはペイントの測定。ペイントツールで行なわれる動作をシミュレーションして、掛かった時間を測定する。

Topic for Windows

メモリーや、最近では周辺機器も多く出しているアイ・オー・データの開発したベンチマークソフト。測定項目は一番多い、6項目ある。グラフィックやCPU、メモリー、ハードディスクといったものだけでなく、AVIファイルなどのビデオ再生能力も測定してくれるのがミソなのだ。

測定項目
- グラフィック
- デジタルビデオ
- メモリー
- ハードディスク
- CPU
- 総合値

基本的にメモリードライバーソフトに添付されいてるものだが、最近ではニフティーサーブ上の標準ベンチマークソフトとして認められている。

なお、今回はアイ・オー・データのご厚意により、CD-ROMに体験版を収録させていただいた。

⬆これは、グラフィックの測定。様々なシチュエーションの描画速度を測定するため、15分近く時間がかかる。

⬆デジタルビデオの測定は、AVIファイルを10回再生して、コマ落ちなどを測定して性能を評価する。

クロックアップでマシンを高速化しよう

以前もログイン本誌で紹介したクロックアップだが、読者からの質問があまりに多かったので、もう一度、詳しく説明しましょう。

しかも、最近、新Xaシリーズが発表され、旧Xaシリーズのユーザーは眠れぬ夜が続いていると思う。しかし、クロックアップを1発行なえば、あっという間に、キミのXaは新Xaシリーズ並のパワーになるのだ。では、その仕組みを最初に話しておこう。

CPUというのは、外部クロックに対し、何倍、というように動作している。たとえば、ペンティアム120メガヘルツは、外部クロック60メガヘルツの2倍、という感じだ。ただ、外部クロックというのは、任意の周波数に変更できるわけではなく、Xaの場合だと、50、60、66といった3種類から選ぶ。

で、だ。たとえばキミがXa9を持っていたとしよう。このマシンはペンティアム90メガヘルツを搭載しているが、このCPUは外部クロック60メガヘルツの1.5倍で動作している。ここで外部クロックを66メガヘルツに変更したらどうなるか？ 66の1.5倍だから、99メガヘルツだよね。つまり、100メガヘルツのペンティアムCPUと同じ速度で動作するようになるわけだ。ただ、残念なのは、98ではCPUが何倍で動くかの変更はできない。つまり、変更できるのは、外部クロックだけなのである。

さてさて、肝心の外部クロックを変更する場所だか、CPUの右側に、右の写真のようなパーツが差さっている部分があるはず。ここが設定変更をする場所だ。このパーツはジャンパーといい、この差し方によって、外部クロックの変更ができる。それぞれの組み合わせは下の写真を参考にしよう。

なお、外部クロック50メガヘルツというのは、ペンティアム75メガヘルツを載せた場合だが、これを外部クロックを60メガヘルツだとか66メガヘルツで駆動させるのはちょっと危険。動かないことはないが、CPUを1割以上も高速で動かすわけだから、壊れてしまう場合もある。外部60メガヘルツを66メガヘルツにする程度が一般的かな。また、Xa7はメモリーをパリティービット付きの60nsに替えないと立ち上がらないので、ここも要注意。Xa7はリスクが大きいので、覚悟しておいてね。

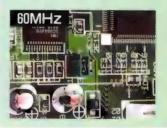
これがジャンパー

⬆こんな小さいものだけど、これがあるのとないのじゃ大違い。秋葉原などのパーツ屋さんに行けば、簡単に手に入る。

ジャンパースイッチはここにある

⬆CPUのすぐそばに、銀色のピンが4本突き出ている場所がクロック切り替えのポイント。2本ひと組みで使うため、全部で4種類（使えるのは3種類）のクロック設定が可能。

ジャンパースイッチの組み合わせ

左の写真のように、スイッチは2本でひと組みとなるため、両方まったく差さない状態、片側だけ、というのが2種類、両方差す、と、計4種類の組み合わせがある。ただし、その中で使えるのはここで紹介している3種類だけなのだ。

旧Xaシリーズラインアップ

機種名	Xa7/C4	Xa9/C4	Xa10/C4	Xa12/C8
CPU	ペンティアム75MHz	ペンティアム90MHz	ペンティアム100MHz	ペンティアム120MHz
メモリー	8MB（最大128MB）	8MB（最大128MB）	8MB（最大128MB）	16MB（最大128MB）
ハードディスク	420MB	420MB	420MB	850MB
その他	TGUi9680XGi搭載 セカンドキャッシュなし	TGUi9680XGi搭載 セカンドキャッシュ256KB	TGUi9680XGi搭載 セカンドキャッシュ256KB	TGUi9680XGi搭載 セカンドキャッシュ256KB

ベンチマークテスト

さて、ここではXシリーズの主要機種のベンチマークテストを掲載しておいたので、自分のマシンがクロックアップ後、どの程度の速度になるかわかると思う。

具体的には、Xa7、Xa9、そしてXa12のユーザーが対象だけどね。ここで、なぜ？　と思った人は、前のページをもう一度読み直そう。98の場合、特殊な細工をせずに変更できるのは、外部クロックのみ。したがって、CPUは常に○倍と固定されているわけだから、高速化できるのは外部クロック66メガヘルツまでとなる。つまり、もともと外部クロックが66メガヘルツで動作しているものは、それ以上、クロックアップができないわけだ。だから、ペンティアム100メガヘルツ搭載のXa10や、ペンティアム133メガヘルツを搭載のXa13は、最初からクロックアップができないのである。分かったかな？

そう考えると、Xa7以外では、外部クロックを60メガヘルツから66メガヘルツに変更するわけだから、だいたい10パーセント程度の向上ということになる。もし、この速度でもまだ満足できないのであれば、もはや、より高速なCPUを搭載したマシンに買い換えるか、高速なグラフィックアクセラレーターを買うしかない。幸い、98には現在最高速のビデオチップ、ミレニアムを搭載したボードが発売されているので、ペンティアムマシンとしては、トップクラスまで速度を上げることができる。参考までに、そのボードを標準搭載しているXt13の結果も載せておいたので、Xa13と比較してみよう。

繰り返しになるが、今回紹介したクロックアップは、メーカー保証が受けられないので注意してね。

Xa7

Xa9

Xa10

Xa12

Xa13

Xt13

日本男児の寒さ体験講座

レッツコールド

まわりの人には、本気？　とか、頭平気？　などいわれたけど、この寒い冬、あえて寒さにチャレンジしました。その結果やいかに？　レッツコールド!!

日本男児は寒さから逃げずに挑戦するべし

季節は冬ということで、シンシンと寒さが身にしみ通るような日が続いている今日このごろですが、みなさまいかがお過ごしでしょうか？　寒い冬には、コタツで暖まりつつミカンを食べながらテレビのバラエティー番組なぞを見る、というのが楽しくてよろしいと私も思っておりますが、そんな怠惰な生活を送っていてはいけません。来たるべき世紀末に向けて、いつどのような事態が起きても生き残れるよう、日々自己を鍛練しましょう。というのは少し大ゲサですが、いくら寒いとはいっても、家の中でゴロゴロせずに外へ出ましょう。

というわけで、このレッツコールドでは、冬だからといって寒さから逃げたりせずに、あえて寒さを追求してみようと思う。で、寒さの体験方法だけど、3パターンのシチュエーションを用意した。まずは、読者ちゃんでもやる気さえあれば、比較的楽に実践できるアウトドア編。次に、とにかく楽しく寒さを体験できる、冬の遊園地編。そして最後に、そのスジの人でなければなかなか体験できないであろう本格的な冷凍倉庫編だ。どれも寒そうなんだけど、厚着をしていては意味がない。そこで、今回はTシャツ短パンという軽装での寒さ体験を敢行しようと思う。

で、その被害者（？）として選ばれたのが、編集部内では一年中Tシャツ１枚で過ごしている、寒さ知らずのレッツ男ことへんな仲丸だ。夏でも冬でも薄着で季節感がないとよくいわれるうえ、たいていのツライ話を聞いても、「別に、死ぬわけじゃないんだから大丈夫でしょ」と軽く受け流すツワモノの彼が、この寒さの中、はたしてどこまで耐えられるのか、それともついにギブアップするのか、これでもかというくらいに苛酷な寒さを体験してもらったぞ。

人によっては、え〜、マジ〜、そんなのただのマゾじゃん、などと思うかも。事実、へんな仲丸は、寒がりながらもけっこうよろこんでいたようだし……。しかし、そんなことは気にせずにドンドンいっちゃおう。レッツコールド!!

大自然の偉大な寒さを肌で直接感じるべし

その1 乾布摩擦

冬といえば乾布摩擦。乾布摩擦は、寒い冬に肌を刺激して健康になろうというもので、厳密には寒さ体験ではない。しかし、これから本格的な寒さを体験するための準備として、しっかりやるように。乾布摩擦をするにあたって必要なのはタオルだけ。基本的に、タオルではなく日本手拭いでもヘチマでも、体をこすれるものならなんでもオーケーだ。でも、自分の体に合ったものを使うようにしよう。

乾布摩擦の基本は、まず上半身裸になること。そして、用意したタオルでゴシゴシと強過ぎず弱過ぎずこするべし。もちろん、もともと肌が丈夫だという人は、タオルが引きちぎれるくらいの強さで思い切りこすってもいいけどね。で、肌がポカポカと暖まったら乾布摩擦終了。暖まった体が冷える前に服を着よう。乾布摩擦でカゼをひいたらただのアホだぞ。キミは上手に乾布摩擦できるかな？

■まずは、寒いのはガマンして着ているTシャツを脱ぐべし。

■使用タオルは、お店などで配られる安いものでオーケーだ。

■背中だけではなく、腕や胸などもしっかりとこするように。

■体が暖かくなってきたら完了。毎日やっていれば健康になるぞ。

その2 冷水浴び

乾布摩擦で暖まった体をさらに鍛えるために、冷水浴びもやってみよう。冷水浴びについて仲丸に聞いてみたら、彼は朝風呂のときに、毎日水道水をザバザバ浴びているから平気とのこと。彼曰く、汗が出るほど暖まった体に冷水を浴びるのが最高に気持ちいいらしい。もしかしたら、本当にマゾ？そこで、仲丸には水道水ではなく、東京は多摩の秋川を流れる天然物の冷水を浴びてもらうことにした。

いわゆる真冬の天然物の水は、ハンパじゃなく冷たい。まずは、実際に手を川の中に入れて冷たさを確認。そして、洗面器や桶などに川の水を汲んで、少しずつ体にかけて冷たさを体にわからせよう。ここまでできたら、あとは汲んだ水をザバッと浴びるだけ。さあいけ。

今回、川で行なった本格的な冷水浴びはちょっと危険なので、読者ちゃんは風呂場などで、調子を見ながら冷水を浴びるのがよいぞ。

■まずは、浴びる冷水を確認。手に痛みが走るほど冷たいぞ。

■手でバシャバシャ浴びてもいいが、洗面器などがあると便利。

■肌に直接冷水をかけて、浴びる水の冷たさをわからせよう。

■躊躇しないで、男らしくザバッと一気に浴びるべし。

その3 寒中水泳

大自然編の寒さ体験のシメは、寒中水泳だ。冷水浴びのところでも書いたけど、真冬の秋川の水温は〝冷たい〟どころの騒ぎではなく、〝痛い〟のレベルである。手を数秒浸けると、無数の針にチクチクと刺されているように感じるほど。手でそれだから、泳いだらどうなるのかは想像に難くないだろう。今回の寒中水泳は、変態体質の仲丸だからできたようなものなので、みんなは絶対にマネしないように。

そんなわけで、泳ぐ手順は右の写真を見てもらうとして、ここはひとつ実際に泳いだ感想などを。まず、水温だけど、はっきりいって痛い。ザブザブと川の中に入っていったときは、足が凍傷になっちゃうかと心配したくらいだ。で、気合を入れて泳いでみたけど、泳いでいるうちはそれほど苦痛を感じなかった。でも、水から上がったあとは、足の感覚がまったくなくなっててスゲーツラかったっス。

■寒中水泳をする前に準備体操。いきなり川に入らないようにね。

■しっかりと体がほぐれたら、徐々に川の中に入っていこう。

■いきなり泳ぐのは危険なので、泳ぐ直前に気合を入れるべし。

■写真ではわからないと思うが、本当に真冬の川で泳いだんだぞ。

遊園地で楽しみながら寒さを体験してみよう

前ページの大自然編は、なんとなく自己鍛練的な趣があったけど、この遊園地編では、楽しみながら寒さを体験できる施設を紹介するぞ。

そんなわけで、今回は後楽園ゆうえんち、東京サマーランド、那須ハイランドパークの3ヵ所の遊園地に行ってきたんだけど、それについての説明は右で読んでもらうとして、ここでは、楽しく寒さを実感できるアミューズメント施設について少々講釈をたれよう。まず、寒さを体感するのであれば、基本的に、外にある施設でなければならない。まあ、右でも紹介しているサマーランドの寒さ体験アトラクションのブリザードは屋内型だけど、あれは例外。やっぱり、冬ならではの寒さを体感するには、北風がビュービュー吹きつけるような外でないとダメでしょ。で、アトラクションの種類的にはどんなものがいいのかというと、真夏に人気の出るもの、特に水かぶり系のウォーターコースターなんかがよい。真冬にウォーターコースターなんて、聞いただけでも背筋が寒くなってくるでしょ。実際、本当に寒かったんだけど。あとは、風を切ってビュンビュン走り抜ける高速コースター系なんかもかなり寒そうでいいよね。そのうえ、乗り込む座席がフードで覆われていないなど、なるべく乗客の体が外に露出するようなものだと、風がドンドン体に当たっていいぞ。

今回は、スペースの都合上3つの遊園地の6つの施設しか紹介できなかったけど、たとえばTシャツ短パンでアイススケートやスキーを楽しんだりと、アイデア次第ではいくらでも寒さを体験できるハズ。このほかにも、寒さを体験できるアミューズメント施設はまだまだあるはずなので、自分なりの方法で楽しんでみてはいかが？

後楽園ゆうえんち

後楽園ゆうえんちでは、スカイサイクルとスカイフラワーに乗ってみた。スカイサイクルも寒くていいけど、スカイフラワーはもっと寒いぞ。45メートルの高さまで引き上げられることもあって、かなりの寒さを体験できる。上空は、地上とは違って北風がピュービュー吹いてたりするのだ。一見地味に見えるかもしれないけど、落ちるときに例の胃袋が持ち上がるような感覚も味わえるので、寒さを体験するにはオススメと言えよう。

➡空高く持ち上げられるスカイフラワー。上空の寒さはかなりのものだ。

➡寒風が吹きつける中、スカイサイクルに乗ろう。

名称：後楽園ゆうえんち
住所：東京都文京区後楽1-3
電話：☎03-3817-6098
料金：中学生以上1400円

東京サマーランド

サマーランドでは、ブリザードとスプラッシュフォールを体験。ブリザードは、なんとマイナス30度の世界を体験できる室内アトラクション。マイナスの世界を体験してから外に出ると、真冬とはいえ暖かく感じられるほど。一方のスプラッシュフォールはコースタータイプで、水面に向かって急斜面を滑り落ちるスリルと心地よい水しぶきを体験できるのだ。引き上げられて滑り落ちるだけなのだが、乗ってみる価値はあるぞ。

➡水面に突っ込むときにハデな水しぶきが上がるスプラッシュフォール。

➡マイナス30度の寒さを体験できるブリザード。

名称：東京サマーランド
住所：東京都秋川市上代継600
電話：☎0425-58-6511
料金：中学生以上2000円(プール代含む)

那須ハイランドパーク

季節から、小雪がちらついていた那須ハイランドパークでは、サスペンデッド・ループコースターF²とウォーターコースターを体験してきた。F²は、ぶら下がりタイプのコースターなんだけど。座席がスキーのリフト状態になっていて、足がブラブラしたまま高速で宙返りしたりと風がビュンビュン当たるのだ。ウォーターコースターは、最後の水しぶきがウリ。ちなみに、この日の撮影中に、仲丸の右手は霜焼けになってしまった。

➡ぶら下がり型の絶叫コースター、サスペンデッドループコースターF²。

➡比較的長い時間楽しめるウォーターコースター。

名称：那須ハイランドパーク
住所：栃木県那須郡那須町高久乙3375
電話：☎0287-78-1150
料金：中学生以上1200円

究極の寒さ、冷凍倉庫にチャレンジしたぞ

最後の寒さ体験は寒い環境を機械的に実現している冷凍倉庫である。今回のチャレンジでは、東京は中央区の豊海水産ふ頭にある小沢運送店の冷凍倉庫を使わせてもらった。

まず、生身で中に入る前に冷凍倉庫の寒さがどれくらいのものか、豆腐、コンニャク、生卵で実験だ。その結果は下の写真の通りで、いずれの場合もガチガチに凍った。実は、トンカチなどで叩いて砕けた写真をそれぞれ載せようと思っていたんだけど、予想以上に堅く凍っていてまったく砕けなかった。

で、人間の場合はどうなるのか、実際に仲丸にTシャツ短パンで冷凍倉庫の中に入ってもらった。初めは、こんな軽装で入ると死ぬんじゃないかとちょっと不安だったけど、想像よりも楽だった。まあ、凄く寒いのは事実なんだけど、寒中水泳のほうが2倍(仲丸体感比)くらいは寒くて痛くてツラかったような気がするぞ。このように、本人はそれほど寒くはないと思っていたものの、撮影の関係で何度も冷凍倉庫に出入りしているうちに、仲丸の両足は霜焼けになっていたのである。冷凍倉庫恐るべし。

⬆このように、冷凍倉庫内には肉や魚などがマイナス35度という低温で保存されている。

真空パックの豆腐を凍らせたら、こんな色になっちゃいました。で、石で叩いても、少し傷が付く程度だ。この豆腐の角に頭をぶつければ、場合によっては本当に死んじゃうかも。

通常の温度ではフニャフニャのコンニャクも、冷凍倉庫で凍らせたら石みたいに堅くなった。いくら石で叩こうが、噛み付こうが歯がたたない。コンニャクでクギを打てちゃうかも。

生タマゴの堅さも凄い。写真下のタマゴは、凍るときの体積膨張でヒビ割れてしまった。思い切り地面に叩き付けても全然割れないし、冷凍倉庫に入れるとタマゴも凶器になる?

仲丸は、Tシャツ短パンの格好で冷凍倉庫の中に数分に入っていたが、まったく凍った気配はなし。本人曰く、体が引き締まって少しシャッキリしたかもとのこと。なんだおまえ。

さて、このようにいろんな寒さを実体験してわかったのは、まず、水の温度も限度を超えて低くなると、〝冷たい〟ではなくて〝痛い〟レベルになること。本当の話、寒中水泳では寒さに震えたのではなく、とにかく水の冷たさによる肌を突き刺すような痛みをこらえるので精一杯だったのだ。まさに痛いほど寒さを実感したって感じかな。

あとは、遊園地での寒さ体験だけど、初めは別にたいしたことないかな、と思っていたんだけど、意外と寒かった。まあ普通は、真冬にTシャツと短パンの姿でいるだけで寒いもんね。で、遊園地系で一番寒かったのは、当日、現地で雪が降っていたこともあるけど、那須ハイランドパークのサスペンデッドループコースターF²だな。

それはさておき、ここまで読んだけど、寒さなんかちっとも体験したくもない、という人もいるかもね。そんな人には、寒中水泳とまでは言わないけれど、せめて乾布摩擦くらいは実践して欲しい。もしかしたら仲丸のように、異常なまでに体が丈夫になるかもしれないからね。とにかくこの冬、カゼをひかないように乗り切ろう。

初心者のためのMAGIC:The Gathering講座

一昨年の暮れあたりから巷を騒がせている、アメリカ生まれのトレーディングカードゲーム、その名を『MAGIC:The Gathering』(以下、MAGIC)という。ハマった者の財布からスルスルとお札を抜いていく代わりに、至高の楽しさを教えてくれるという、恐ろくも魅力的なゲームなのだ。

もともと人間はモノを集めるクセがあるらしく、コレクターという人種は世界中にたくさん存在している。なかでも、カードコレクターにはカルトな人が多いようだが、MAGICは、そんな人たちを虜にするだけのカードの種類の多さと、ゲーマーまでもこの世界に引きずり込んでしまうだけのゲーム性を持っているのである。

このコーナーは、MAGICの恐ろしさを耳にしながらも、その魅力、いや魔力に取りつかれてしまった編集部のギャザリングゾンビ、サワノフと金Pのふたりが、新たに仲間を増やそうと計画した結果、生まれたページである。コレさえ読んで、ムービーさえ見れば、今日からあなたもギャザラーだ。そして一度でもプレーしてしまったキミは、日に日に薄くなる財布にも、手に付かなくなった仕事にも目をくれることはなく、やがてギャザリングゾンビへと変わった自分に気づくのみだろう。

こんな話を聞いて、それでもなお「MAGICをやりたい！」という人は幸せである。さあ、ようこそ、底なしのギャザ沼へ……。

ムービーの見方

今回のCD-ROMには、実際のデュエル（ここでは、MAGICでの一戦を指す）の様子を、解説付きで収録してある。これを見れば、とりあえずゲームの流れが理解できるはずだ。あとは実際にプレーを重ねていって、細かいルールはそのつど修正していけばいい。

ムービーは、ブラウザーのメニューにある、"ギャザってなんぼ！"をクリックすると始まる。画面右側にデュエルの様子が流れ、左側では場面に合わせた簡単な説明が出るようになっている、ハズだ。

用語については本誌で解説しているが、それぞれのカードについては時間とページの都合上、解説しきれないのでご了承をば。

➡ムービーでは、おもにゲームの進行手順を解説しているので、参考に。

MAGICのプレーに必要なものたち

どうしても必要なもの

MAGICを始めるにあたって、絶対に必要なもの、それはカードである。当たり前ですな。ただし、MAGICのカードには、それはもうスゴイたくさんの種類があり、よほどのお金持ちでない限り、今から全部そろえようなんてことは考えないほうがいい。とりあえずゲームを始めるなら、基本セットである4thエディションのスターターセットをふたつと、同じく4thのブースターパックを5つばかり購入することだ。

さらに、ゲームをプレーするのに絶対必要なものが、対戦相手である。基本的にMAGICは、トレーディングカードであるからして、同じ趣味の仲間は多ければ多いほどいいのだ。最低でも、ひとりはいないとデュエル（ゲーム）ができないぞ。

あったら便利なもの

MAGICをプレーするうえで、絶対必要ではないが、あると便利な小道具がいくつかある。ここでは、そんな小道具のなかでも特に便利なものを紹介しよう。

まず、デュエル中、場に敷くマット。よく使われるのはスペルグラウンドというヤツで、コレを敷いておくと場にあるカードが汚れないし、扱いやすい。ふたりが十分にカードを広げられるものがいいね。また、自分のライフポイント（体力）を表わすライフカウンターも便利だ。MAGICは、基本的にお互いのライフを削りあうゲームなので、現在の体力を示すカウンターは必需品とも言える。いろんな種類があるが、フィギュア（人形）が付いていて、クルクルまわるものが使いやすいだろう。

あとは、5色のカウンター（おはじき）があると、何かと便利だぞ。

MAGIC用語辞典

MAGICは、数年前に生まれたばかりの新しいゲームである。もともと、トレーディングカード(野球カードや、バスケットカードなど、集めて楽しむ趣味のカード。詳しくはログイン本誌の1995年、20号を参照のこと）が趣味として定着していたアメリカで、トレードだけでなく、ゲームまでも楽しめるカードとして売り出されたのが、『MAGIC:The Gathering』というワケ。それが1993年のことだ。

まさに、最初にやったモン勝ちだわ。でもまあ、MAGICがゲームとしてよくできているからこそ、これだけの人気を集めたんだものね。ただ、新しいゲームだけに、初めてやる人にとっては取っ付きにくい部分もある。そこで、とりあえず用語辞典を作ってみました。

●**アーティファクト(Artifact)**
発動すると、魔法の宝物として場に出る呪文。アーティファクトクリーチャーは、アーティファクトとクリーチャー、両方の性質を持っている。

●**アクティベイション・コスト(Activation Cost)**
特殊能力やエンチャントなどの効果を発生させるための、マナやタップのこと。活性化コスト。

●**アンタップ(Untap)**
タップされた状態のカードを、使える状態(縦)に戻すこと。

●**インスタント(Instant)**
瞬時にかけられる呪文。

●**インタラプト(Interrupt)**
ほかの呪文や行動に割り込んでかけられる呪文。おもにカウンター系。

●**インプレー(in Play)**
呪文が成功し、場に出されること。

●**エンチャント(Enchant)**
場全体や、クリーチャーに対して影響を与える呪文。魔力付与。

●**オポネント(Opponent)**
対戦相手。自分は、〝YOU〟。

●**カウンター(Counter)**
ポイズンカウンターなど、クリーチャーやプレーヤーに付く特殊な数値を表わす。または、相手の呪文を打ち消すインタラプト呪文の発動の意。

●**キャスティング・コスト(Casting Cost)**
呪文をかける(キャスト)際に必要な、マナの総量。色は関係ない。

●**クリーチャー(Creature)**
〝Summon～〟とある呪文が発動すると、クリーチャーになる。

●**コントローラー(Controller)**
そのクリーチャーやエンチャントなどを、現在支配しているプレーヤー。カードの持ち主ではないことに注意。

●**サモン・シックネス(Summon Sickness)**
召喚が成功して場に出た直後のクリーチャーは、コントローラーの次のアンタップフェイズがくるまで攻撃ができず、タップの必要な特殊能力も使えない。この状態を指す。

●**スペル(Spell)**
ライブラリーや手札にあるランド以外のカードは、すべてスペル(呪文)。

●**ソーサリー(Sorcery)**
強力な魔法だが、メインフェイズでしか使用できない。

●**ターゲット(Target)**
〝Target ～〟で、呪文や効果の対象を表わす。

●**タップ(Tap)**
能力を使用したこと、または現在使えない状態であることを示すため、カードを横にすること。

●**デストロイ (Destroy)**
破壊すること。リジェネレート可。

●**パーマネント(Permanent)**
場に出ているすべてのカード。

●**ファストエフェクト(FastEffect)**
インスタント、インタラプト、クリーチャーの特殊能力、エンチャントの効果、アーティファクトの効果、ランドからマナを取り出す行為など、一瞬で発動する効果を指す。

●**ベリー(Bury)**
埋葬。リジェネレート不可。

●**マナ(Mana)**
魔力の源。おもに、土地カードをタップすることで得られる。

●**リジェネレート(Regenerate)**
再生能力。致死ダメージを受けても再生し、墓場に行かずにすむ。

ゲーム進行手順

MAGICは、右にある1～7までのフェイズを順番に処理し、これを1ターンとして、各プレーヤーが交互にターンを繰り返していく。メインフェイズと、各ファストエフェクトの処理が少し複雑だが、慣れてしまえば、なんてことはない。とりあえず、手順を間違えることなくスムーズにゲームが進行するようになれば、第1段階はクリアーできたと言えるだろう。詳しいプレー方法については、ムービーのほうを見てほしい。

問題は英語だが、これは高校程度の英語知識で理解できるものだ。いくつかの表現パターンをつかめば、あとは簡単に訳せると思うので、がんばってみよう。

1アンタップ
前のターンでタップされたすべてのパーマネントを同時にアンタップして、使用可能な状態にする。

2アップキープ F
あるカードの維持にコストが必要な場合などは、ここでそのコストを払う。支払いは任意。

3ドロー F
ライブラリー(山札)からカードを引き、手札にする。山札にカードが残っていなければ、負け。

4メイン F
以下の3つの行動を、任意の順番で行なうことができる。このフェイズが戦いの中心となる。

- **a ランド** 手札の中にランドがあれば、それを場に出すことができる。通常、場に出せるランドは1ターンに1枚のみである。
- **b 戦闘** 攻撃宣言、参加クリーチャー宣言、防御側ブロック宣言、ダメージ決定、ダメージ適用、という順番で戦闘を行なう。
- **c スペル** サモン、ソーサリーなどをキャストできる。それによって生じる効果があれば、その結果を処理する。

5ディスカード F
手札が8枚以上ある場合のみ、7枚になるようにカードを捨てる。7枚以下なら捨てられない。

6ターンエンド F
相手に対して、ターンの終了を宣言する。お互い、ファストエフェクトのみ使用可能。

7ヒールクリーチャー
お互いのクリーチャーがタフネスに対して受けていたダメージが、すべて回復する。

F はファストエフェクト使用可能なフェイズ

デック構築テクニック講座

MAGICの魅力のひとつに、デックの構築がある。膨大な種類のカードの中から取捨選択し、自分だけのデックを作るのは、いかにも想像力を掻き立てられる、痛快な作業と言えるだろう。ただ、それが初心者にとって壁になっていることも事実だ。なにせ、デックを作らなければゲームをプレーできないし、ゲームをプレーしないと、どういったデックを作ればいいか、なかなか理解できないのだから。

そこで、ここからは初心者のためにデック作りの基本を紹介しよう。ただ、その前にMAGICの基本であるマナ(魔力)についての解説をしておくので、まずはその概念をよく理解しておいてほしい。

MAGICでは、何をするにもマナが必要である。クリーチャーの召喚でも、ソーサリーのキャストでもマナを使わなければならないのだ。そして、マナはおもにランドカードから引き出される。ランドには平地(白)、沼(黒)、森(緑)、山(赤)、島(青)と、基本地形が5つあり、それぞれに対応した色のマナを引き出せる。そして、アーティファクトを除くすべてのスペルも、5つの色に分けられるのだ。

➡まずは。各色の特性を覚えること。デックの構築はそこから始まるのだ。

マナの色は白、黒、緑、赤、そして青の5色で、それぞれの色に属したスペルには特徴がある。簡単に説明すると、白は防御系魔法が中心であり、黒は相手を死に至らしめる呪術系魔法が多い。緑はクリーチャーが中心で、回復系の魔法も多く、赤は破壊魔法が強力だ。そして青は、カウンター系の魔法が豊富である。

要は、各色のスペルを使うには、それに対応したランドが必要ということであり、そのバランスこそが、デックを組む際に一番重要なポイントとなるのである。

1 テーマ&カラー決定

まず最初にデックを組むとき、大切なのは自分がどんな戦い方をするか、決めておくことだ。クリーチャーを中心に戦うのか、それとも魔法で相手の体力を削っていくのか、はたまた強力なコンビネーションで敵をハメるのか……。

つまり、自分が取ろうと思う戦術に合わせてデックのテーマを決めるわけである。このとき、まだあまりカードの種類がない人は、持っているカードの内容でテーマを決めるのもいいだろう。そして テーマが決まれば、何色デックにするかを決定するのである。

具体的な例を挙げてみよう。たとえば、最近4thエディションを買い始めたばかりのPクンの場合。まず持っているカードを見てみると、コモンカードは必要な枚数そろっている。コレクターでもあるPクンはコモンを中心にデックを組むつもりなので、やはりクリーチャー中心のデックになりそうだ。そこで、緑と、敵のクリーチャーの動きを止める黒の2色に決めた。

2 内容決定(仮組み)

テーマとカラーが決まれば、使うカードを選びながら、実際にデックを組んでみる。まずはデックに組み込むつもりのカードを選択し、そこからさらに取捨選択を繰り返してシェイプアップしていくのだ。基本としては、デック全体の枚数は60〜70枚、そのうち、ランドの枚数が3割5分〜4割くらい、というのを目安にしよう。

デック構築でもっとも大切なのは、やはりランドの割合だ。たった1、2枚のランド数の違いが、デックの強さを左右することだってある。これぱっかりは、何度もプレーして自分で最適のバランスを見つけるしかないぞ。

やっぱ(デッキにもよるけど)
ランドは40%かなっ
土地とスペルとクリーチャーは
4:3:3が基本

では、先程のPクンのデックを見てみよう。彼はまず、コモンデックでいかに戦うかを考え、結局はポイズン(毒)カウンターを利用することにした。MAGICでは、ライフがゼロになるか、カードを引けなくなるか、ポイズンカウンターが10個以上付くと、負けになる。普通は相手の体力をゼロにすることを目的にデックを組むのだが、さすがにコモンデックだと長期戦は不利と見て、ポイズンカウンターを利用することにしたのだ。

4thのクリーチャーで相手に毒カウンターを付けられるヤツといえば、緑のMarsh Viperと黒のPit Scorpion。これは当然、4枚ずつ入れる。次に、彼らをいかにして相手の本体に届けるかを考え、それには緑のVenom、黒のFearを各4枚使うことにした。

あとは、ひたすらデックの足を速くする(速攻を狙うこと)ために、黒のDark Ritual、Terrorを各4枚。緑のGiant Growth、Scryb Sprites、Nafs Aspを各4枚入れ、あとはランドカードの森を14枚、沼を10枚ずつ入れて、計60枚のデックを完成させたのである。

こういった2色以上のデックを組む場合に気になるのが、それぞれのランドの割合だ。このデックでは、黒と緑のスペルカードの枚数とマナコストの合計を計算してみると、緑のスペルの割合が高い。したがって、ランドもそれに合わせ、森の枚数を多めにしたのだ。

3 テストプレー&修正

デックを組んだら、あとはひたすらテストプレーを重ねる。そして、いったん作ったデックは、よほどひどいものじゃないかぎり最低でも3セットは戦わせてみよう。最初はあっさり負けたとしても、戦法を変えるなどしてみると、意外に健闘する場合もある。それに、ある程度のデュエル回数を重ねなければ、弱点も断定できないぞ。

できれば、デュエルの際には記録を取ることをおすすめする。相手のデックのタイプ（カラーと枚数)、勝敗、勝利者側の残りライフ、試合時間や決め技などを記録しておけば、あとあと参考になるはずだ。

さて、テストプレーを重ねてデックの弱点がわかったら、まずそれがどういうタイプのものか検証してみる。ランドがほとんど出なかった、手が非常に遅かった、などは、デックのバランス自体が悪いということになる。その場合、役に立たなかったカードを抜き、ランドの割合を増やす、といった大幅な改良が必要だろう。

逆に、いつもいいところまで相手を追い詰めるのに、決め手に欠ける、といった試合が多かったなら、デックのバランスは悪くないはずだ。あとは、決め手となるコンビネーションを入れたり、強力なクリーチャーを何体か組み込む、などの細かい改良を加え、ふたたびテストプレーを重ねよう。

さて、Pクンの場合は、やはり後半になって相手の場にクリーチャーが出てくると、苦しくなることがわかった。そこで、かれは黒のHowl from Beyondを4枚追加し、さらに、簡単なコンボとして緑のアンコモン、Channelを1枚入れてみる。これで計65枚の、通称〝1アンコ〞デックが完成したわけだが、はたして結果は……。

サワノフの場合

この〝緑の怪物〞のコンセプトは、大型クリーチャーを早い段階で召喚して、そのままパワーで押し切ってしまおう、というものだ。

Wild Growthや、Lianower Elvesは、できるだけ早く大量のマナを出していくためのもの。うまく早いターンで大きいクリーチャーが出たら、今度はWinter Orbを出して場の動きを制限してしまう。

緑の弱点としては、対エンチャント、対アーティファクト、対フライングクリーチャーなどが挙げられるが、これらは、Scavenger Folk、Tranquility、Hurricaneでカバー。フライングクリーチャーに対しては、一応Webも入れておく。それでも追いつかない場合は、しょうがないのでStream of Lifeで減ったライフを回復する、と。

森の怪物（緑1色,70枚）

カード	枚数
Forest	×26
Hurricane	×2
Stream of Life	×3
Tranquility	×2
Instill Energy	×2
Lure	×2
Primal Order	×2
Regeneration	×2
Web	×2
Wild Growth	×4
Giant Growth	×4
Craw Giant	×2
Force of Nature	×2
Fyndhorn Elder	×1
Giant Spider	×1
Lianowar Elves	×4
Scaled Wurm	×2
Scavenger Folk	×4
Thicket Basilisk	×1
Winter Orb	×2

ゴワチュの場合

右のリストを見てもらえば一発でわかると思うが、このデックは安くて弱いクリーチャーを、Crusadeの4枚使いでガッツンガッツンに強化しちゃうってゆー、〝いかにも〞なヤツだ。特長としては、クリーチャーの中にバンディング能力を持った者が多いってことくらいか？　面白みに欠けるデックだっつーことは。これを作ったオレ自身も感じてまふ。

ただ、こーゆー風にオーソドックスなカードで構成されたデックっつーのは、面白みに欠ける分、そこそこ戦えるのも事実。特にバンディング能力ってヤツは、守りに入ったときにベラボーな効力を発揮するので、Mesa Pegasusや、Icatian Infantryを大量に入れたこのデックは、守りに関しちゃナカナカのモンだよ。マジぽんで。

ハンド・イン・ハンド（白1色,[illegible]枚）

カード	枚数
Plains	×21
Horn of Deafening	×1
Sol Ring	×1
Personal Incarnation	×1
Serra Angel	×2
Angry Mob	×1
White Knight	×4
Kjeldoran Skycaptain	×1
War Elephant	×2
Icatian Skirmishers	×1
Mesa Pegasus	×3
Pikemen	×1
Icatian Infantry	×4
Shield Bearer	×1
Alabaster Potion	×3
Resurrection	×1
Crusade	×4
Blessing	×1
Disenchant	×4
Spirit Link	×3

MAGICを始めるにあたって

MAGICの面白さを理解するには、まずカードに触れてみることが一番だ。最近では、日本でも取扱店が増えてきたし、テーブルトークの専門誌などを見れば、通信販売をしてくれるお店が見つかるだろう。また、大きなデパートでMAGICを扱っているところもあるし、ニフティサーブのオンラインショッピングでも手に入る。高校生以下には値段的に少々つらい趣味だが、親子ぐるみでハマってみるのも、また一興だ。

近くに仲間が見つからない場合は、パソコン通信を利用するのもいい。こういったコアな趣味の仲間を見つけるには、やはり一番いい方法だろう。一般人としてのルールさえ守っていれば、MAGICの先輩たちが親切に教えてくれるはずだ。ログイン本誌でも定例コーナーがあるし、ホントに興味を持ったなら、自分からいろいろと動いてみてほしい。

MAGICは、プレーを重ねるほど、その魅力が深まっていく。まわりから見れば、タチの悪いドロ沼に足を踏みいれているように見えるだろうが、やってる側から言わせてもらえば、対岸の見えない湖を泳いで渡っているような……、なんだ、一緒じゃないか。ま、いいけどね。

[illegible]に　粗品プレゼント[illegible]知らせ。今回、[illegible]事中[illegible]クン[illegible]つの初心[illegible]練習用[illegible]組[illegible]て、MAGIC[illegible]こと[illegible]のない[illegible]名に[illegible]センドし[illegible]。2月末[illegible]印有効。〒151-24 [illegible] CD[illegible]

ゲームCMコレクション

ゲームというものは、つまり商品なワケだから、当然販売促進のためにさまざまな宣伝活動を行なうワケだ。その宣伝活動というのが、雑誌の広告であったり紹介記事であったり、お店やイベントで配付されるチラシであったりするんだよね。そんな宣伝媒体のなかで、今回テレビコマーシャルにスポットを当ててみたのだ。

というわけで、クエストさんとセガさんにお願いして、CMのムービーを収録させていただきました。どうもありがと～。でもってムービーを見たいときには、ブラウザーからアミパラのボタンをクリックし、そして出てきたメニュー画面の見たいＣＭのタイトルをクリックすればもうバッチリって感じ。マシンによってはムービーの再生がぎこちないけど、それは仕方ないのであきらめてね。

1995年10月６日に発売された、クエストのスーパーファミコンソフト『タクティクスオウガ』。マルチエンディングの戦略シミュレーションということで、夜も寝ないでハマりまくった人も多いこのゲームのCMは、これまたなかなかカッコイイのです。前作『伝説のオウガバトル』のCM（バカでかい絵画の中から主人公をはじめとする実写キャラクターが抜け出してくるというもの）も、むちゃくちゃかっこよかったと記憶しているのですが、こちらもスケールでかいし、ゲームのイメージがはっきりと伝わっていて、思わず「おぉ！」と思ってしまうほどなのだ。

ということで、アナタは、秩序を保つための束縛と、混沌を導く自由、どちらを選びますか？　このゲームをプレーするときには、自分に素直になりましょう（笑）。

SEGA SATURN セガールシリーズ

お次はセガサターンのセガールシリーズ6本立てだ！サターンの100万台キャンペーンの一貫として制作されたCMで、1本目のセガールとアンソニーという、比較広告的な内容が世間を騒がせたりもしましたが、実は"比較広告のパロディー"だったんだよね。そのCMが大ヒットしたため、このシリーズができあがったってワケなのだ。

で、このセガール君。本名はジュン子ちゃんといって、エジプト生まれのメスのチンパンジー。最初は2匹のチンパンジーを使う予定だったが、諸々の事情でこのシリーズすべてを、ジュン子ちゃん1匹で演じることになったそうな。いつもインパクトの強いCMを作っているセガ。今後も期待だネ。

バーチャファイターリミックス編

記念すべき1本目のコレ。ウワサの比較広告パロディーだ。しかし、セガールとアンソニーだなんて、うまいこと考えたものですな。アンソニーがプレーしているゲームはなんだ!?と、一部では論争にもなりましたが、結局セガがCM用に作った画面だったってのがオチ。

100万台キャンペーン編

1本目の続きのような作りのコレ。右側のモニターの前にある白いしかくいゲーム機が気になりますな。ところで限定発売だった「バーチャファイターリミックス」。われ先に買いに行った人もいたと思うけど、結局後々になっても買えたっていう事実はなんとも……。

リグロードサーガ編

「これは、バーチャルバトルではありません」。な〜んていうから、てっきり「バーチャ」かなにかかと思ったら、実は「リグロードサーガ」でした。いやぁ、してやられたって感じですか。しかし、とても1匹で演じているとは思えませんな。さすがセガール君、演技派です。

シャイニングウイズダム編

たたいてたたいて連打システムの『シャイニングウイズダム』。コントロールパッドをたたきまくって疲れちゃうあたりがかわいいよね。CMにも出てくるけど、ゲーム中に登場するモンキースーツなんか、狙ってるようで、ウッキーって感じ。狙ったんじゃないと思うけど。

SIMCITY2000編

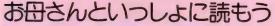
セガールのまちにモンスター襲来！ で、途方にくれてるセガール君。さんざん悩んで悩みぬいているので、何度名前を呼ばれてもそんなの耳に入ってないようす。それなのに「市長さん」のひとことにはしっかり反応しちゃうあたり、ゲームに入っちゃってるな〜。

ウイングアームズ編

ミッションスティックで『ウイングアームズ』をプレーするセガール君。自機の動きと一緒になって上下左右に身体が動いちゃって、オマエ画面見てね〜だろ、ってな状況ですか。最後に墜落しちゃうところなんか、かわいいよねぇ。でも、こういう人、たま〜にいるよね。

なるほどね

そうだったのか〜

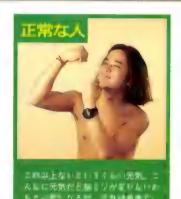
尿な世界

あなたの尿がいま危険にさらされている

誰もが毎日、何気なく出しているもの。それが尿だ。水を飲めばしたくなり、ご飯を食べてもしたくなる。当たり前と言ってしまえば当たり前のことなのだが、でも、その尿は大丈夫なのだろうか？

だって、いつも同じ色とは限らないし、する間隔や量もそのつど違う。アソコをいじくるのが大好きな人がいると思えば、まるで聖域のように清潔に取り扱う人もいるといった具合だ。おかげで、バイキンが入って膀胱炎になってしまった人や、どんなに大事に取り扱っていても、尿管結石だなんていうありがたくない病気にかかってしまう人もいるんだからね。

では、そんな尿がどこで作られているのかと言うと、それが腎臓だ。腎臓は、いわば体液の集合会場。それだけに、そこから排泄される尿は、その日の体調を知る上で最も身近な存在でもある。下の表にも書いてあるけど、尿が関係する病気は痛いだけで済むものから、本当に死んじゃう病気まで多種多様。だからこそ、尿をもっとよく知って、上手に自己管理すれば、健康な体が保てるワケなんだね。

では、素人目に見てもわかる尿の善し悪しとは何か？　たいていの人はその色に目がいってしまうだろうが、実はそうではない。それほど尿は、単純なものではないのだ。そんな尿の世界の奥深さを、次のページで紹介しよう。

- ●オシッコの色が赤だったり茶色とカラフル
- ●最近、妙にしずくのキレが悪くて困ってる
- ●自慢じゃないが１週間トイレに行ってない
- ●アソコをいじくると妙に気分が落ち着く

これは恐い!!　尿にまつわる世界の４大病!

腎不全▶▶▶▶▶ 腎臓の機能が４分の１に低下し、腎臓から代謝物が排出されなくなる病気。排泄されない代謝物は血中にとどまり、中毒症状を引き起こす。症状が進行して意識障害などの脳症状が見られるのを尿毒症と言い、このまま３年くらい家でボーっとしていると、たぶん死んでしまうハズだ。

痛風▶▶▶▶▶▶▶ ゲートボールフリークのおじいちゃん、おばあちゃんの天敵、痛風。これは血中の尿酸が増加するとおこる病気で、手や足、肘や膝などの関節変形、骨破壊にまで進行する。このまま３年くらい山奥に放っておくと、やっぱり腎障害や腎結石を併発して、これまた死んでしまうだろう。

前立腺肥大症 性ホルモンの不均衡が原因とされ、中高年の男性に多く見受けられる前立腺肥大症。尿道を挟むように位置する前立腺が肥大して圧迫する病気で、症例としてはトイレに何度もかけこむ、残尿感が残る、など。さらに進行すると、無意識のうちに〝おもらし〟をしてしまうようになる。

尿管結石▶▶▶ 尿の中に含まれる無機、有機質の成分が結晶化し、結晶化した結石が尿管や尿道にひっかかってしまうことでおこる尿管結石。結石が小さいものなら自然と排泄されてしまうが、大きくなると下腹部に激痛をともなうようになる。詳しくは、右ページの体験談を読んでみてちょうだい。

知らなかったではすまされない悪尿からの護身術

さて、最初は不意に襲いかかってくる尿意についてだ。みんなも、一度は体験したことがあるだろうけど、尿意を催したときの人間ほどすさまじいものはない。あれほどにこやかだった表情が、一瞬にして悪鬼のごとく変身してしまうのだ。しかも、そんなときに限ってトイレは見当たらないとくる。さらに、キミのそばに友人がいれば、面白がって必ずキミの下っ腹をプッシュしてくるだろう。

ああ、もう我慢できない。ここで放尿できたら、どんなに気持ちいいんだろう……。確かにそうだ。放つ尿ほど、我慢という言葉が似合う行為はない。貯まりに貯まった膀胱から、まるでダム崩壊のようにあふれる尿。この瞬間、人は初めて生きててよかった〜、と実感できるのだ。

とまあ、どうでもいいことを書いてきたが、実際問題、膀胱に尿はどれくらい貯めておけて、さらに我慢できるのだろうか？　詳しく説明すると、腎臓から膀胱へ尿は毎分１ミリリットルずつ送られている。そして、膀胱の許容量は500ミリリットル。問題の尿意を催す瞬間は、200ミリリットルを超えてからなので、膀胱にはまだ300ミリリットル分のスペースがあることになる。つまり、単純に計算すれば、人間ははじめて尿意を催したときから、数えて約５時間くらいは放尿を我慢できるということなのだ。だから、突然の尿意を催した場合、キミは自分の心に訴えるのだ。あと５時間あるってね。でも、あんまり我慢しすぎて、膀胱炎にかかっても知らないぞ。

そして次が、肝心要の尿と悪病について。ちなみに、尿は基本的にいらないものを排泄するようになっているけど、ときおり過剰摂取ということで、ビタミンやカルシウムといった栄養素も排泄されている。これが実は結構問題で、ふだんならありがたいビタミンＢやカルシウムも、逆に摂取しすぎると人体に悪い影響を及ぼしてしまうのだ。特にカルシウムの場合、摂取しすぎると様々な有・無機質を吸収して結晶化してしまい、尿管につまってしまうことがある。そう、これが尿管結石だね。このほかにも、糖の過剰摂取による糖尿病など、尿には恐い病気がたくさんあるのだ。

最後に、忘れちゃいけないのは、アソコだって口と同じで、外気からバイキンが入りやすいということ。だから、砂場で砂遊びをした手でチンコをいじるなんてもってのほか！　特に女性は、膀胱炎にかかりやすいので注意しましょう。

➡巷では、ナウでヤングな若者に大人気の尿療法。ツライのは最初だけ。ほら、この人なんて、こんなにおいしそうに飲んでるでしょ。

図解　ひと目でわかる尿道

腎臓
尿管
膀胱
膀弁
尿道

体験談その１ ……… 尿道カテーテル

痛いなんてもんじゃない。それが尿道カテーテルなんですヨ。なんたってポコチンに管を通しちゃうんだからね。想像できます奥さん、自分のポコチンに管が入ってるところ？　しかもだよ、その管の先がとがってるんだな。ヒー！　なんていうのかな。いわゆる矢尻型っていうの？　でもさ、いくら取れないようにするためでも、あれなら人だって殺せちゃし、もう犯罪だ。凶器、凶器！　もう１回したいかって？　やなこった、コンチクショー！　って気分。もし、オレが日本の首相になれたら、尿道カテーテルは法律で禁止だね。

右上腕を複雑骨折した際、手術のために尿道カテーテルを初体験。あまりの激痛に死んだと思ったらしい。

体験談その２ ……… 尿管結石

下っ腹のあたりから生えてきた足の小指が、タンスの角にぶつかりっぱなし、といった感じでしょうかね、痛みは。でもそれがおさまって小康状態に突入すると、もうドッキドキ。おしっこ行くたびに商店街の福引き気分。ひょっとしたら石以外のすンごいものが出てくるかもしれないワケでしょ？　松本さんは真珠じゃないか、とか言ってたけど、俺はダイヤモンドじゃないかと思ってるんですよ。あの痛さは絶対固くてゴツゴツしたものであるハズ。ああもう、早く出てこないかなぁ。すんげえ楽しみだぁ！　……ちくしょう。

治療後、悶絶死しそうだったと言ってみんなに笑われ、現在、下っ腹をさすりながら復[illegible]を考慮中。

すっきりしたければムービーを見よう

ディズニー最新作

Walt Disney Pictures presents

TOY STORY

トイ・ストーリー

トイ・ストーリーの世界

昨年11月に全米で公開されるやいなや、大ヒットを記録したディズニーの新作アニメ、『トイ・ストーリー』をご紹介!!

トイ・ストーリーとは?

というわけで、ディズニーの新作アニメーションの紹介である。が、これが普通のアニメではない。なんと、オールCGのアニメだ。しかも、上映時間は81分。そう、短編ではない、れっきとした長編!!

てな感じで、思わずリキんじゃうよなあ。なにしろ、81分間すべてCGですぞ。もう、人間技とは思えません。では、こんな人間技とは思えない作品を作ったのはいったい誰なのかというと、それはディズニー＆ピクサーだ。

ディズニーのほうは、今さら説明する必要もないだろうけど、ピクサーってのも聞いたことがあるという人が多いはずだ。それもそのはず、ピクサーの名前を一躍有名にしたフルCGアニメの短編『ティン・トイ』は、ログインでも何度か紹介しているもんね。CGにちょっとでも興味のある人なら、耳にして当然の名前でしょう。

まあ、とにかくここに紹介した写真を見てよ。こんなヤツらが、マジで動いて動いて動きまくるんですぞ〜。

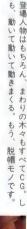
⬅登場人物はもちろん、まわりの木々もすべてCG。しかも、動いて動いて動きまくる。もう、脱帽モノです。

➡クレーンゲームの中で演説を始めるバズ。宇宙人がキュート。

⬆こちらが主人公のウッディくん。アンディの一番のお気に入りだったが……。

⬅アンディの隣に住むイジメっ子の部屋。人形たちにとっては地獄のような場所だ。

⬆アンディという男の子が持っているオモチャたち。みんな、どんなヤツが新しく仲間になるのか、ドキドキしているところ。もちろんコイツらもCGだ。

■ブエナ・ビスタ・ジャパン配給／3月公開予定
■監督：ジョン・ラセッター　声の出演：トム・ハンクス（ウッディ）、ティム・アレン（バズ）

こんなのが入っている!?

はっきり言って、実際に見てみないことには、その面白さやものスゴサがわからない『トイ・ストーリー』。じゃあ、見せちゃいましょうかということで、CD-ROMには予告編がバッチリ収録されております。これを見たら、もうアナタは動くオモチャたちの魅力の虜となってしまうことでしょう。

そしてフルＣＧアニメに魅了されたあとは、当然、どうやったらこんなスゴイものが作れるのか、いったい誰が作ってるのか？　てな疑問が生じるはず。そこで見て欲しいのが、『トイ・ストーリー』の産みの親である、ジョン・ラセッター監督のインタビュームービーなのだ。見どころから苦労話まで、監督自らいろいろ説明してくれているぞ。ラセッター監督って、どんな人物なのかって？　ハイ、その疑問にもお答えしましょう。

ジョン・ラセッター監督は、学生時代からＣＧアニメを手掛けており、大学卒業後ディズニーに入社、５年間いたあとルーカスのスタジオに移る。これがピクサーである。そう、ピクサーってのは元々ルーカスのＣＧスタジオだったんですねえ。ここで彼は、『ヤング・シャーロック/ピラミッドの謎』のステンドグラスの騎士のシーンや、オスカーを受賞した短編『ティン・トイ』を製作する。その後ピクサーは独立(なんとあのスティーブン・ジョブスが買い取ったのだ)、彼はメインスタッフとしていろいろな作品のCGパーツに参加し、今回念願のＣＧアニメ長編を完成させたというわけ。

というラセッター監督のインタビューと予告編のほか、CD-ROMには作品中使われていた音声データやスチール写真などが収録されております。上のブラウザーの写真を参考にして、見てみてみて。

■CD-ROMには、映画の予告編、監督インタビュー、音声データ、そして映画のスチール写真が入っている。それぞれ、見たいデータのトコをクリックすればオーケー。ちなみに2月2日発売予定のログインで、試写会プレゼントを行なうぞ。

じゃあ、入ってない情報もふたつ!!

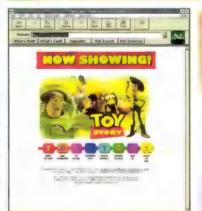
1 メイキング・オブ・トイ・ストーリー

⬆主人公ウッディの声を担当したのは、オスカー常連俳優のトム・ハンクス。ラセッター監督はハンクスの出演作のサントラ版からテストフィルムを作成し、それをハンクスに見せ口説き落としたという。

⬆作画監督のピート・ドクターが、鏡を使って自分の表情をスケッチしているメイキングショット。このスケッチが、CGキャラクターを動かすときの参考資料になるわけ。それにしても、この顔は面白すぎ。ホント表情が豊かっていうか、すでに素人の域を超えちゃってますね。ちなみに、モニターには作ってる最中のウッディが写っているぞ。

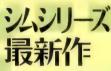
⬆3曲の挿入歌を担当した、ランディ・ニューマン。映画音楽の巨匠アルフレッド・ニューマンの甥にあたり、『ラグタイム』に『ナチュラル』、そして『わが心のボルチモア』でオスカーにノミネートされた。

⬆ジョン・ラセッター監督。ミスター・ポテトヘッドになにやら語りかけております。それにしても監督さん、バズに似てる気がするんですけど……。さあ、彼がモデルか否かは、CD-ROMインタビューを見るとわかるぞ!!

■イジメッ子が飼ってる憎ったらしいイヌを製作中のスタッフ。モデルを作り、その座標をライトペンのような入力装置でキャプチャーしている。モデルだとけっこうかわいいイヌだけど、これが作品になるとホント恐くて憎らしいんだよな。

2 トイ・ストーリーのホームページ

『トイ・ストーリー』のホームページでは、なんと３～５分の予告クリップムービーや音声＆画像データなんかをダウンすることができる。もちろんストーリーやキャラクター紹介もパーフェクト!!　CD-ROMには、音声データを入れておいたので、いろいろ活用してくださいな。ちなみに、上の写真はミスター・ポテトヘッドのキャラクター紹介画面で～す。

URL　http://www.toystory.com/

特集2

パソコン環境チューンアップ作戦

オンラインソフトでさらに使いやすい環境を!

ウィンドウズ95が発売され、グラフィカル・ユーザー・インターフェイスによるパソコンの操作環境が一般化してきたかのように思える昨今、ウィンドウズ3.1を含めたウィンドウズ環境には、まだまだ使いにくさを感じている人も多いのではないだろうか。アイコンによる操作は非常にわかりやすいとはいえ、ここでこんな機能があったらとか、こういうツールがあればなあ、なんてことはよくあると思う。それに、ゲームプレーがメインのパソコンユーザーには、まだまだDOS環境が健在だし、かといって、大手のソフトメーカーがDOSのユーティリティーやツールを出してくれるわけじゃないので、DOSであれ、ウィンドウズであれ、オビに短しタスキに長しといった感じを抱く人もいるだろう。

そこで、この特集2では、パソコンの使用環境がチューンアップできる、いろいろなツールを紹介しよう。しかも、ただ紹介するだけでなく、CD-ROMに収録されているので、そのソフトを自分のパソコンにインストールすれば、使用できるというわけだ。グラフィックボードの最新ドライバーなどの実用的なものから、アクセサリー的なものまであるし、同じジャンルでも他種類収録しているものもあるから、よりどりみどりで選べる。また、紹介記事は導入の方法や、機能のトピックを含んでいるので、記事を読めば、主な機能は、すぐ使えるはずだ。

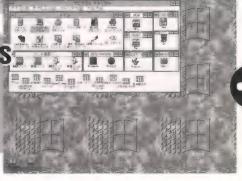
収録ソフトはDOS、ウィンドウズ3.1、ウィンドウズ95それぞれに対応したものが用意されているから、自分の使用しているパソコンの環境に合わせて導入してみてほしい。

収録したソフトを導入すれば、キミのパソコンの操作感もグッと向上するだろう。

アプリケーション

グラフィックボード

Windows 3.1

⬆➡グラフィカルなユーザーインターフェイスで、視覚的にパソコンを操作できるようになったウィンドウズの3.1。16ビットのOSだ。

Windows 95

⬅⬆ウィンドウズ3.1に比べて、さらに視覚的、感覚的になったウィンドウズ95。まだ対応ソフトが少ないし、まだ足りない機能も。

CD-ROMに収録されたソフトの使い方

ここではCD-ROMに収録されている各種ソフトを使うための方法を説明していこう。

まず、CD-ROMに収録されているソフトは、ほとんどすべてが圧縮されて収録されている。拡張子の部分が"LZH"となっているものがそうだ。これをブラウザー上からインストールすれば、いいわけだが、もし、うまくインストールできなかった場合は自分でLHAを使って解凍しなくてはならない。具体的な解凍の手順は下のコラムに示してあるので、そこを読んで作業をしてみてほしい。

また、ソフトによっては、そのまま解凍しただけでは動かないものもある。"VBRJP200.DLL"などのファイルが必要なものは、それらのファイルを自分のハードディスクのウィンドウズのシステムディレクトリーにコピーしてから使用するように。でないと、インストールできても動かないぞ。

LHAでのファイルの解凍の方法

上記したように、収録されているツールやアクセサリーは圧縮されている。これらを解凍するためには、LHA.EXEという実行ファイルを使う。まず、任意のディレクトリーをハードディスク上に作る。そして、LHA.EXEと目的のファイルをそのディレクトリーにコピーする。あとは、そのディレクトリー内で下の書式に従ってコマンドを打ち込んで、リターンを押せば、解凍を行なってくれる。なお、LHA.EXEは収録されていないので、ネットなどからダウンロードしてください。

```
LHA E ファイル名.LZH
```

海外もののシェアウェアの送金代行

シェアウェアを利用する場合欠かせないのが送金だ。とくに海外物の場合は言葉の問題もあり、大変な感じがするよね。そんなとき便利なのが送金を代行してくれるシステム。右のP&Aシェアウェアは、主にアメリカのシェアウェアを取り扱っている。詳しい送金方法は圧縮ファイル内のJPNという拡張子のファイルを見てね。

P&Aシェアウェア

〒190 東京都立川市上砂町 1-3-6-2
電話 0425-35-9901(代)
FAX 0425-35-9902
NIFTY-Serve:PAF02461

収録されているソフトの種類

収録されているソフトは、まずフリーウェアとシェアウェアに大別されている。そして、フリーウェア、シェアウェアそれぞれにDOS用、ウィンドウズ3.1用、ウィンドウズ95用というように分類されている。また、DOS用の中には、98シリーズ用とDOS/V用があるので注意。

自分の環境に合わせて、収録ソフトをうまく活用しよう。

MS-DOS用

☗今では、ゲーム以外のソフトが新規で発売されるということが、ほとんどない。そんなときはオンラインソフトを使おう。

Windows3.1用

☗現在、一番対応アプリケーションが多いのが、ウィンドウズ3.1なのだ。

Windows95用

☗これからはウィンドウズ95対応のソフトがドンドン出てくるはずだ。

シェアウェアとフリーウェア

CD-ROMに収録されているオンラインソフトには、フリーフェアとシェアウェアがある。フリーウェアとは、平たくいえば、その名の■り使用料金がフリーのもので、使用するのにお金が掛からないものだ。が、しかし、著作■はオリジナルの作者のものなので、ちゃんと守る必要がある。プログラムを改造したり、一部をパクってオリジナルソフトに組み込むなんてことは、やってはいけないことなのだ。また、再配付をする場合、大抵は条件があるので注意しよう。個々の条件は、圧縮ファイル内のドキュメントファイルなどに書かれているので。使用前によく読んでおくこと。

さて、一方のシェアウェアだが、平たくいえば、使用するのにお金がかかるソフトだ。シェアウェアには、お金を払わないと、使用期間や使用できる機能が制限されるものなど、いろいろある。送金の方法は代行サービスを使うのも手だが、個々のソフトのドキュメントファイルを読めば、書いてあるはずだ。また、使用してみた感想をできるだけ作者に送ってあげるようにしよう。

Windows95用ドライバー

今や、パソコンのOSのスタンダードになっているウィンドウズ95。この、ウィンドウズ95の大きな特徴のひとつがプラグ・アンド・プレイ機能、つまり周辺機器を接続するだけで、OSが自動で認識し、設定を行ってくれるというものがある。ウィンドウズ95自体が最初から、周辺機器のデータやドライバーソフトを持っているために可能になった機能だ。

この機能は非常に便利だけれど、ウィンドウズ95開発当時のバージョンのドライバーが入っているわけだ。つまり、ウィンドウズ95発売以降に発売された周辺機器は、ドライバーの一覧に収録されていないわけ。まあ、そのような場合は、周辺機器と共に最新バージョンのドライバーが添付されていたりするので問題はないし、特殊な場合を除いてドライバーを追加登録しなくてはならないなんてこともほとんどないだろう。

だが例外もある。グラフィックボードの場合、ウィンドウズ95にドライバーが収録されていても、最新バージョンのドライバーを使うことによって、より高速に機能させることが可能なので、最新のウィンドウズ95対応ドライバーをインストールしたほうが、より快適な使用環境になるってわけ。

そこで、主要なグラフィックボードを発売しているメーカー、アイ・オー・データ機器、カノープス、メルコの３社の最新版グラフィックボード用ドライバーをCD-ROMに収録したので、自分のグラフィックボードに対応したドライバーがあれば、インストールしてみよう。ただし、メルコだけは、ディスプレー・コントロール・インターフェイス（DCI）ドライバーのみだが、インストールすれば動画再生などで性能向上が見込めるはず。

各メーカーが自社製品用にチューンアップした、グラフィックドライバーの威力を自分で確かめてほしい。HFXのページで紹介しているベンチマークソフトが、CD-ROMに収録されているので、それを使って、チェックするのも手だ。個々のドライバーのインストール方法は、下のコラムやドキュメントファイルを参照してほしい。

Windows95のグラフィックドライバー設定画面

⬆➡ウィンドウズ95の解像度の設定は、コントロールパネルで画面を選び、ディスプレーの詳細で決定する。追加のグラフィックドライバーは、ディスプレーの変更を選んで、ドライバーをディスクから供給を選んで、ドライブとディレクトリーを指定。

アイ・オー・データ機器　Win95用ドライバー

アイ・オー・データのグラフィックドライバーは全部で9種類収録している。これだけあれば、DOS/Vだろうと、98だろうと対応できるはずだ。インストール方法は、まず自己解凍ファイルを実行すると、いくつかのファイルが生成される。そして、テキストファイルを読んで、それに従ってインストール作業を行なえば、インストールが完了するはずだ。

GA-DRP98	GA-DR2/PCI、GA-DRV2/PCI　98シリーズ用
GA-DRPDV	GA-DR2/PCI,VLB GA-DRV2/PCI,VLB　DOS/V用
GA-98NB	GA-98NB/C、SB16、GA/98　98シリーズ　Cバス用
GA-1024	GA-1024A、GA-1280A　98シリーズ　Cバス用
GA-DR98	GA-DR2/98、GA-DRV2/98　98シリーズ　Cバス用
GA-96898	GA-968V2/PCI　98シリーズ用
GA-968DV	GA-968V2/PCI　DOS/V用
GA-DPCII	GA-DPCII、GA-DLVII　DOS/V用
GA-DRISA	GA-DR2/ISA GA-DRV2/ISA　DOS/V用

メルコ　グラフィックボード用DCIドライバー

メルコの場合は、グラフィックドライバーそのものではなく、DCIドライバーのみ。このドライバーを追加してやることによって、AVIファイルの動画の再生能力がアップする。インストール方法は、まず拡張子が"DRV"のファイルをウィンドウズのシステムディレクトリーにコピー。そしてウィンドウズディレクトリーの中のSYSTEM.INIの中にあるDRIVERSのところに、DCI=DCIBWABか、DCILWABと書き足してやればいい。書き込みはエディターなどで行なうのだ。

DCIBWAB.DRV	WGN-A2、WGN-A4 WSN-A2、WSN-A4
DCILWAB.DRV	WGP-A2、WGP-A4 WGV-A2、WGV-A4

カノープス　Win95ドライバー

カノープスのグラフィックドライバーは全部で5種類収録してある。インストールは、任務のディレクトリーでLHAを使って、ファイルを解凍してからテキストファイルを見て行なう。基本的に98用のドライバーが多いか、DOS/Vマシン用のものもあるので、DOS/Vユーザーの人は、それらをインストールしてみてはいかがだろうか。

PWS3　95A.LZH	PW968/T64S
PWS3　95B.LZH	PW968PCI/PW868PCI、VLB PW864PCI、VLB
PW91　95B.LZH	PW9130C-PCI/9100PCI、VLB
PWINF95.LZH	PW Series INF File
PW64　95B.LZH	PW6410VA

フリーウェア DOS版

ψMENU

●MS-DOS(98) ■メニューツール
●DISC2¥ONLINE¥DOS¥PSIM403.LZH

ウィンドウズが全盛となった現在、MS-DOSのメニューツールも少なくなってきた。それでも高機能なメニューソフトは健在である。ここで紹介する『ψMENU』も今でも十分活用できるメニューツールなのだ。

MS-DOSの起動の画面は、真っ黒で地味な画面が表示されるよね。こんな真っ黒な画面でなくもっと派手な画面で効率よく作業をしたい人は、この『ψ(プサイ)MENU』というメニューツールを使ってみよう。きっと今までの環境が変わるハズだぞ。というのもこのツールは、MS-DOS特有のコマンドプロンプトを表示するのではなく、グラフィカルなメニュー画面が表示されるからだ。ソフトの起動はメニューから選択してリターンキーを押すだけで起動できるようになっているぞ。このほかにも時計やカレンダーなどといったものも用意されているので多機能なメニューツールといってもいいだろう。

↑アプリケーションを起動させる機能のほかにも様々な機能が搭載しているぞ。

それではインストール方法を説明しよう。まず、ファイルを解凍すると実行ファイルとデータファイルが作成される。実行ファイルとデータファイルに解凍したあと、もう一度"LHA"を使ってデータファイルを解凍する必要がある。立ち上げるには、コマンドラインで"PM"と入力すればいい。また、あらかじめAUTOEXEC.BATに登録しておけば、起動時に必ず『ψMENU』が立ち上がるようになるのだ。さらに、起動時にマウスを常駐しておけば、マウスでのオペレーションもできたり、バックグランドの色の変更もしたりと、様々なカスタマイズも可能だ。

メニュー機能

メインメニューにアプリケーションを登録するには、最初に"+"キーを押す。そうするとソフトの登録のメニュー画面が表示される。そこにソフトのタイトルと登録するソフトの実行ファイル名などを入力する。また、ソフトの起動時にFEPを起動するかの設定もできるのでエディターなどFEPを使うソフトなら"ON"にしておく。メニュー画面に戻るには、リターンキーを押す。メニュー画面に戻ったら、データが登録されているか確認すること。あとは、登録したソフトにカーソルを合わせてリターンキーを押して、ちゃんと起動すればOKだ。これを繰り返して自分だけのメニューが作れるぞ。

本日の予定/カレンダー

「ψMENU」には、カレンダーと本日の予定という機能が搭載されている。カレンダーは、"INS"キーでひとつ先の月へ、"DEL"キーで一つ前の月へジャンプする。また、"ROLL UP"キーを押すと、一つ先の年へジャンプできる。さらに"HOME CLP"キーを押すと、カレンダーの画面が反転して明日の予定を表示してくれる。初期設定はその日の過去に何が起こったかを表示してくれるぞ。もちろんカスタマイズも可能。ちなみに"HELP"キーを押すことで、「ψMENU」のヘルプモードになる。キー操作がわからなくなったら、迷わず"HELP"キーを押せば道が開けるかも。

本日の格言

いわゆる、生活の知恵を表示してくれる場所かな。「ψMENU」を立ち上げるとランダムで表示してくれる。実は、本日の格言もカスタマイズが可能なのだ。これは一度エディターで編集しなければならないので、ここではあえて触れないが、興味のある人は一度試してみてほしい。また、ニフティーサーブのライブラリーには、格言のウインドーに表示するデータ集が登録されている。たとえば、オーソドックスなところだと、花言葉などが、それから和歌集などのデータもあるのだ。これらのデータに興味を持ったら、一度ライブラリーを探索してみてね。いろいろなデータが登録されているから。

ショートカット機能

最後にファンクションキーを押して、ファイルが起動するショートカット機能の説明。コイツの登録もメニュー画面の登録とほとんど変わらない。登録のしかたは、まず、"F"キーを押して登録したいファンクションキーを指定する。すると、メニュー■録画面が表示されるので、データ入力してリターンキーを押すだけ。なお、ファンクションキーに登録するツールは、初期設定では、リセットをかける"HSB"やファイル管理ツールの"FD"といった■■に利用するツールを登録しておくのがいい。また、"F"キーを押したあと、シフトキー+ファンクションキーという組み合わせの設定もできるぞ。

CINIT.SYS

●MS-DOS(98)　●マルチコンフィグ
●DISC 2￥ONLINE￥DOS￥CINIT106.LZH

パソコンの初心者は当然、ベテランですら悩みの種となるのが、CONFIG.SYS。このファイルはパソコンを起動したときに、メモリーを確保したりFEPを組み込んだりするのに使うファイルなのだ。でも、それが悩みの種となるのが最適な設定をするのがとても難しいということ。たとえば、ワープロソフトを使おうと思ってFEPを組み込んだら、メモリーが足りなくてゲームが起動しなくなったり、その逆もあり得る。早い話が、アッチをたてればコッチがたたず、という感じでひとつの環境しか設定できないCONFIG.SYSでは、うまい具合にメモリーを確保したりすることが難しいのだ。

というのはPC-9801シリーズに限ってのお話。DOS/Vでは、〝マルチコンフィグ〟というものがあって、ひとつのCONFIG.SYSだけで自分に必要な環境をいくつも設定できるのだ。それはもう、ウィンドウズを起動させるためだけに作られた環境や、ゲームを遊ぶために不必要な物をすべて外した環境、ワープロとパソコン通信のためにFEPしか組み込まれていない環境など、それぞれの特徴と目的を持った環境を自分の必要な分だけ、いくつも設定することができる。

さて、この『CINIT.SYS』はいままでマルチコンフィグがなかったPC-9801シリーズで、マルチコンフィグを可能にさせるものなのだ。このマルチコンフィグの作り方はいたって簡単で、CONFIG.SYSのいちばん最初の行にCINIT.SYSを〝DEVICE=CINIT.SYS〟というように登録する。そのあとに、それぞれの起動環境に合わせた設定を、それぞれに〝REM 1～～〟とか、〝REM 2～～〟というように区切りをつけて登録していくだけでオーケー。あとは、毎回の起動時にファンクションキーで自分の起動したい環境を選ぶだけ。詳しいことは一緒に入っているドキュメントファイルを読んでもらえば分かるだろうし、サンプルCONFIG.SYSも入っているので参考にしてみるといいだろう。

➡マシンの電源を入れるとこのような画面になる。あとは選ぶだけなのだ。

説明が最後になってしまったけれども、マルチコンフィグというのはCONFIG.SYSだけをいくつかの中から選択するだけではなく、選んだCONFIG.SYSによって、起動させるAUTOEXEC.BATも、変更させることができる。もちろん、CINIT.SYS も CONFIG.SYS によってAUTOEXEC.BATを変えることができるので、一緒に変更してしまおう。AUTOEXEC.BATについても、サンプルが入っているので、参考になると思うぞ。

◆◆◆

HSB.EXE

●MS-DOS(98)　●リブートコントローラー
●DISC 2￥ONLINE￥DOS
￥HSB37EXE.LZH

CPUやグラフィックがいくら速くなっても、あいかわらず遅いのはマシンの起動ではないかな。マシンの電源をいれると、マシンに搭載されているメモリーの量をチェックして、つぎにSCSIボードを取りつけている人はIDチェックが始まるね。IDチェックがやっと終わると、一瞬の間を置いてハードディスクを読み込み始める……。とまあマシン本体のリセットボタンを押しただけで、けっこうな時間を待たされてしまうのが今までのこと。これからはこの『HSB.EXE』を使うことによって、待ち時間がなくなるどころかリセットボタンを押す手間さえも省けてしまうのがすごいところだ。

下の絵にあるように、CTRLキーとGRPHキー、さらにDELキーを同時に押すことによって、マシンを再起動することができるのだ。DOS/Vを使っている人やウィンドウズを使っている人なら知っていると思うれけど、これはホットキーと呼ばれるものでDOS/Vやウィンドウズでは、マシンの再起動やマシンが止まってしまったときによく使われるものなのだ。

ただマシンを再起動するだけではなく、SCSIなどのハードディスク、普通のフロッピーディスクなどに関係なくドライブ名を指定して再起動したり、MS-DOS以外のＯＳからもマシンを起動することができたり、拡張子(ファイル名に付いているうしろ3文字)をかえたCONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATを別に用意しておけばマルチコンフィグに近いことができたりと、マシンの高速再起動以外にもたくさんの機能が、この『HSB.EXE』に付いている。だけど、ほんの少しだけMS-DOSについての知識がいるので、あまり自信がない、という人はホットキーを利用したマシンの高速再起動だけでも利用するといいだろう。

CONFIG.SYSの先頭に、〝DEVICE=〟の形で登録すれば次の起動からはホットキー、高速再起動が使えるようになるぞ。

どんなときでも上の3つのキー、このホットキーを同時に押すことによって、マシンを再起動させることができるのだ。それは当然、ゲームで遊んでいる最中でも、ワープロを使っている最中でも再起動するぞ。ほかにも、MS-DOSからコマンドとして〝HSB〟と打ち込んでもマシンを再起動させることができるのだ。

SMENU

●MS-DOS(98) ●メニューソフト
●DISC 2¥ONLINE¥DOS
¥SMENU225.LZH

メニュープログラムを使ってて、動かなかったゲームやアプリケーションに当たった人はほとんどの理由が、メモリー不足からくるものなのだけれども、メニュープログラムによっては使うメモリーの量が大きすぎて動かなくなってしまうのだ。そんなときはメニュープログラムを終了させてから、ゲームやアプリケーションを動かすコマンドを打ち込めばいいのだけれども、これではせっかく便利なメニュープログラムを使っているのにまったく意味がないよね。やはりメニューソフトは軽快な物でないと意味がないのだ。

その点、この『SMENU』はメモリーをまったくと言ってもいいくらい消費しないメニュープログラムで、どんなアプリケーションでもゲームでもカーソルキーで選択、実行するだけで起動させることができるのだ。さらにリアルタイムで使用可能なメモリー容量、ディスク容量が表示されるので、わざわざメモリーの残量やディスク容量を調べるためのコマンドを実行しなくてもいいのが便利だね。

⬅便利な機能とは裏腹にいたってシンプルなメニュー画面がコレだ。

➡アプリケーションの登録はメニュー画面に近い形で登録できるのだ。

『SMENU』のインストールはとても簡単で、一緒に入っているインストーラーを起動させていくつかの項目を変更するだけでオーケーなのだ。MS-DOSについての知識をある程度もっているキミなら、マニュアルがなくても簡単にできるのだ。さらに、起動させたいアプリケーションやゲームなども、専用のユーティリティーソフトを使うことによって、いとも簡単に登録することができるので、難しいことを考えずにどんどん登録していこう。

消費するメモリーが少ないという軽快さのほかに、アプリケーションを簡単に登録できるという手軽さがウレシイ『SMENU』。ごくフツーのメニューソフトながらも、スクリーンセーバー機能や、ファンクションキーへ自分のよく使うコマンドを登録できたりと、機能は満載だ。簡単便利でお手軽なメニューソフトを使ってみては？

◆◆

KY-MENU/Light

●MS-DOS(98) ●メニューソフト
●DISC 2¥ONLINE¥DOS
¥KYME291L.LZH

キミはゲームやアプリケーションを起動させるときにどのようにしているかな？　キーボードからコマンドをカタカタと打ち込んでいると面倒に思えてきませんか？

それにコマンドの打ち間違いや、遊びたいゲームを探していろいろなディレクトリーを探索したりと時間と手間ばかりがかかっているような気がしませんか。そこで『KY-MENU/Light』はいかがでしょう。このソフトはカーソルキーだけを使って自分の起動させたいアプリケーションを選択するだけで、そのソフトを起動させてくれる便利なソフトなのだ。

このソフトを使って自分の使いたいアプリケーションやゲームを簡単に起動させることができるけれど、そのためにはまず自分の使いたいアプリケーションやソフトを登録しなくてはいけない。一緒に入っているファイルの中にある〝KYCFG.TXT〟というファイルに、エディターなどを使って、ゲームやアプリケーションの実行ファイル名を入力するだけで大丈夫だ。設定方法の例が書いてあるので、初めてさわる人でもMS-DOSについての詳しい知識がない人でも結構簡単に設定することができるから安心だね。

インストール方法は別に特殊なことをするわけではなく、適当なディレクトリーの中に圧縮されているファイルを展開するだけだ。あとは『KY-MENU/Light』が置いてあるディレクトリーにパスを通して〝KY〟と打ち込むだけでオーケーだ。全然ムズカシくないでしょ。ね。

さて、このソフトの名前には〝Light〟という文字があるけれど、このほかにも〝Plus〟というのもある。こちらは残念ながらこのCDログインに収録されてはいないけれど、機能的にはほとんど差がない。でも、自分の使うアプリケーションやゲームの登録が〝Light〟よりも簡単になっているので、もしも不安な人やうまく登録できなかった人は申しわけないけれど、友達に頼んだりして手に入れてほしい。それくらい便利なツールだからね。

➡アプリケーションをグループごとに登録しておけば管理もらくちんだね。

MIEL

●MS-DOS(98, DOS/V) ●ファイルビューアー
●DISC2¥ONLINE¥DOS¥MIEL257N.LZH

ファイルの種類にテキストファイルというものがあるのをキミは知っているかな？　テキストファイルがどんなものかというと、たとえばCONFIG.SYSなんかがそうだね。ほかにも、パソコン通信で読み込んだ情報、ログもテキストファイルだし、一番分かりやすいのが、拡張子(ファイル名のうしろ3文字のこと)が".TXT"となっているものがテキストファイルと呼ばれるものなのだ。こういったテキストファイルは、MS-DOSにある"TYPE"コマンドで中身を見ることができるのだけれど、一瞬のうちにファイルの内容が画面に流れてしまい、とてもじゃないけど文字を読むことなんてできやしない。そんなときに重宝するのがこのファイルビューアーだ。

⬆気軽にファイルの中身を見ることが出来るので便利でいいぞ、これは。

この『MIEL』は音読みしてみてその通り、ファイルの中身が"見える"ソフトなのだけれども、ファイルの中身を見る以外の機能はいっさい付いてないのである。だけど、ファイルの中身を見るとき必要な機能、便利な機能がすべて入っていると言っても過言ではないのだ。その例を少し上げてみよう。『MIEL』を起動すると、ファイルの選択画面が出てきてカーソルキーで見たいファイルを選択できることがまずひとつ。でもこれだけなら当たり前〜という感じだけれども、画面の下半分ほどを使って、いま選択されているファイルの先頭部分を覗くことができるのだ。これなら自分の探しているテキストファイルを見つけやすいからとても便利な機能だね。ほかにも、大きすぎるテキストファイルというのは、エディターなどでは読み込むのに少し時間がかかってしまう。だけど、『MIEL』なら、いま見ているところから少しずつ高速に読み込んでいくから、どんなに大きなテキストファイルでもストレスを感じることなく見ることができるのだ。あと、圧縮されたファイルの中身を解凍することなく見ることができるので、このCDログインのように圧縮されたファイルが多いときなんかも便利に使うことができるだろう。

➡上半分がファイル群、下半分がカーソルのあるファイルを表示している。

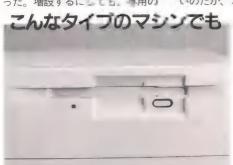
パスの通ったディレクトリーに『MIEL』を置いておけば、いつでも立ち上げて、テキストファイルを見ることができるぞ。

◆◆

FCOPY.EXE

●MS-DOS(98) ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥DOS¥FCOPY.LZH

ちょっと前のパソコンは、フロッピーディスクドライブが2台ついていた。おかげで、ディスクのコピーが簡単にできたものだ。

ところが、最近のパソコンではハードディスクが標準装備になったため、フロッピーディスクドライブがひとつしかなくなってしまった。増設するにしても、専用のボードが必要になってしまい、数少ない拡張スロットがひとつつぶされてしまうのだ。うーん。ちょっとだけ困った。

たしかに、フロッピーディスクの内容をいったんハードディスクにコピーして、そのあと目的のフロッピーディスクに移動すればいいのだが、これが結構手間なのよ。結局2回コピーしているわけで、つまり二度手間なワケでしょ。パソコンて、便利なもののはずなのに、不便になっちゃうなんて納得いかないよね。まったく。

⬅1ドライブしか搭載していないマシンでも、ファイルコピーできる。

▶ FCOPY.EXEの使い方一例

FCOPY /W A:¥LOGIN.EXE

Aドライブの"LOGIN.EXE"を

フロッピーの差し替えをしてコピーする

しかし、ネットには探せばそんな悩みを解決してくれるソフトがあるもんなのよ。いい世の中になったねえ。使い方は、MS-DOSのコマンドのように、プロンプトから入力するだけ。書式も、普通のCOPYコマンドとほとんど一緒だ。ただし、ワイルドカードが使えないので注意して欲しい。

ただし。普通に入力すると普通のCOPYコマンドのように働く。ここに"/W"パラメーターをつけると、1ドライブコピーになるのだ。詳しいことは、付属のドキュメントファイルをよく読んでね。

ちなみに、リソースファイルも付いているので、意味のわかる人は参考にしてみよう。

JED

●MS-DOS（98，DOS/V） ●エディター
●DISC2¥ONLINE¥DOS¥JED180.LZH

今回のＣＤログインには多くの人たちの協力のおかげで、たくさんのソフトを収録することができたけれど、中にはCONFIG.SYSを書き換える必要があったり、自分でテキストファイルを作ったりしなくてはいけない場合がある。そんなときに役にたつのがエディターの『JED』なのだ。

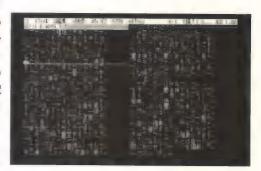
エディターはテキストファイルを作ったり、書き換えることのできるソフトで、使い方はいたって簡単。パスの通ったディレクトリーに『JED』を置いておき、〝JED〟と打ち込めばいいだけ。そしてファイル、ディレクトリーの一覧から自分が編集したいテキストファイルを選択するのだ。これだけでテキストファイルの編集ができるようになるので、あとは自分の必要にあわせてファイルを編集していけばいいぞ。

最初にも話したように、エディターはCONFIG.SYSを書き換えたり、自分でテキストファイルを作らなければいけないときに使うものだし、今回のCDログインに収録されているソフトの中にもいくつか編集しなくてはいけないソフトもある。しかも、これからもファイルの内容を書き換えなくてはいけない場合が必ずあるので、今回収録した『JED』を使いこなせるようにぜひともなろう。詳しい使い方を知りたいときは一緒に入っている説明のテキストファイルを『JED』を使って読むといいだろう。『JED』を使って『JED』のテキストファイルを読みながら『JED』の使い方を勉強していく、というのもなかなかオツなもんですよ。

『JED』には環境を設定するための、〝JED.CFG〟というファイルがある。このファイルの中には、各ショートカットキーの定義や、画面の配色など、自分でカスタマイズできる項目がたくさんある。自分の使いやすいように設定するといいだろう。もしも、意味が分からなくても大丈夫。そのままの状態でも十分使いやすいからね。それに、あの有名な『VZエディター』のマクロを、そのまま流用することが可能だから、使いやすさ、カスタマイズ性などの優れたスゴイエディターだ。

⬆自分の編集したいファイルを選ぶだけ。スペースキーで複数個選ぶこともできる。

➡画面を分割して、ふたつのファイルを表示することも可能。

◆◆◆

FB.EXE

●DOS（98） ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥DOS¥FB.LZH

ここ最近、ハードディスクの普及もあってかプログラムは大きくなってゆくばかり。画像データも、写真のレタッチなどを含め、高精細フルカラーなんていうものが増えているから、１メガバイトなんてすぐオーバーしてしまう。しかし、現在一番普及しているリムーバブルメディアであるところのフロッピーディスクは、最大容量が1.4メガバイト程度。バックアップを取るにしても、他人にデータを渡すにしてもちょっと小さい。

だが、この〝FB.EXE〟さえ使えば、ひとつのファイルを複数のディスクにバックアップすることができるのだ。パラメーターにより分割後のサイズを自由に指定できるから、自分の持っているマシンやOSに合わせることができる。ちょっと古いマシンや、MS-DOSのバージョン3.3なんかだと、1.2メガバイトフォーマットまでしか対応していないしね。

使い方は、普通のMS-DOSコマンドと一緒で、プロンプトの状態から入力する。左下に、基本的な入力方法をあげておくから、参考にしてね。各種パラメーターは、一緒に圧縮してある、ドキュメントファイルに書いてあるので、そちらを参照のこと。

分割後のファイル名はパラメーターで指定し、拡張子が001から順番に付けられていくので、一目でわかるようになっている。

MOや、PDなんて、大容量のメディアを持っていない人には、便利なツールだろう。また、当然だが、分割したファイルを結合する機能も持っているので、大丈夫だぞ。バラバラにするだけなんて、思う人はいないと思うけれど。

▶ FB.EXEの使い方一例

FB LOGIN.EXE /FLOGIN /B300

"LOGIN.EXE"を300バイトの大きさのLOGIN.0??というファイルに分割する

⬆MS-DOSのコマンドと同じように、MS-DOSのプロンプトからコマンドを入力するのだ。細かいパラメーターは、付属のドキュメントを参考にしましょうね。

こんなのがいっぱい

⬆分割すると、こんな拡張子を持つファイルが、いっぱい増えます。

FILMTN

●MS-DOS(98) ■ディスク管理ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥DOS
¥FM98T246.LZH

ディスク管理ユーティリティーとは、ハードディスクやフロッピーディスクに入っているたくさんのファイルの管理をするためのソフトだ。この『FILMTN』もそのディスク管理ユーティリティーのひとつで、たった1画面の中に現在時刻からディスクの空き容量などの情報が常に表示され、〝dir〟コマンドを使わなくてもディスクの中にあるファイル名がすべて表示されているのだ。そしてディレクトリーを移動する〝cd〟コマンドを使わなくても、カーソルキーを自分が移動したいディレクトリーへ合わせてリターンキーをポンと押せば、すぐにディレクトリーの移動もしてくれるし、実行ファイルを実行するときも、カーソルキーで選んでポンするだけだ。ドライブを変更すればフロッピーディスクやCD-ROMの中身を見ることも可能だし、ファイルのコピーや削除もいたって簡単な操作をするだけですぐに行なえる。また、自分でカスタマイズすることにより、拡張子からそのファイルを判断してエディターを起動させたり、画像ビューアーを起動させて表示させたりすることもできる。ほかにもファンクションキーに君がよく使うアプリケーションを登録しておけば、これまたやはり、キー操作ひとつだけでそのアプリケーションが起動するようにもなるのだ。

■「FILMTN」にはグラフィック版とテキスト版の2種類があるのだ。

⬆グラフィック版は、画面を自分の好きな配色にすることも可能だぞ。

⬆こちらはテキスト版。機能はグラフィック版とまったく変わらないぞ。

もう何回も繰り返しているけれど、いままで打ち込んできたコマンドを、簡単な操作だけで同じことをやってくれる、それがディスクユーティリティーであり、この『FILMTN』の特徴なのだ。

ディスクユーティリティーは一度使うと、MS-DOSのコマンドを打ちこむのが馬鹿らしくなるくらい便利なツールだ。『FILMTN』のインストール方法は圧縮ファイルを解凍するだけでいいけれど、もっと便利に使うために『FILMTN』用にディレクトリーを作ろう。

◆◆

LHMTN

●MS-DOS(98) ●圧縮ファイルユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥DOS
¥LM98T214.LZH

名前からも察することが出来るように、この『LHMTN』は上で紹介した『FILMTN』の兄弟のような関係で、『FILMTN』の中のカスタマイズのひとつに、〝LHMTNの使用〟というものがある。ここを使うにすると、FILMTNを使っているとき、〝.LZH〟や〝.ZIP〟などといった圧縮されたファイルを選んで、リターンキーを押すことにより、この『LHMTN』が自動的に起動されるようになるのだ。

起動すると画面の中には、その圧縮ファイル内のファイル名の一覧が表示される。その中に、テキストファイルや実行ファイルがあったとき、テキストファイルなら解凍作業をしなくても、自由に中身を見ることもできるし、実行ファイルならやはり解凍作業をしなくても、圧縮ファイルのままで実行することができるのだ。わざわざ解凍作業をしなくても閲覧したり、実行できるから時間の短縮になるし、なによりも解凍作業という手間が省けてウレシイのひと言だね。さらに、圧縮されているファイルを普通に全部解凍するだけではなく、自分が必要だと思ったファイルだけをスペースキーで選択すれば、ほかのファイルをそのまま解凍せず、自分が必要なファイルだけを解凍することも出来るってわけなのだ。

FM98T246.LZH	123842	1995-0
LM98T214.LZH	54844	1995-0

⬆『FILMTN』の中で見つけた圧縮ファイルは、ほとんどの種類が扱えると言っても過言ではない。リターンキーを押すだけですぐにでも実行してくれるぞ。

➡解凍はもちろん、ファイルの実行、編集、削除が圧縮したままでできる。

この『LHMTN』にもテキスト表示だけのテキスト版と、色を自分で指定できるグラフィック版のふたつがあるけれど、『FILMTN』で選んだタイプのものと一緒のものでないと自動起動はされないので注意しよう。それから、ドキュメントファイルもしっかり読んでね。

圧縮されたファイルのほとんどを解凍作業できる『LHMTN』は、さすがに『FILMTN』の兄弟格のことはあり、『FILMTN』との相性はバツグンだ。別に『FILMTN』がなくても『LHMTN』を起動させることはできるけれど、一緒に使うことによってその便利さは倍増するぞ。ぜひとも『FILMTN』との併用をしてもらいたいな。『FILMTN』と同じディレクトリーに圧縮ファイルを展開して、〝LHMTNを使う〟にすれば、さっきも書いたけれどすぐに『FILMTN』から動かせるからね。

WinFM

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥WINFM206.LZH

ウィンドウズ上でのファイル操作がトロくてヤダー！ と、お嘆きのあなた。DOS上での軽快なファイル操作を、なんとウィンドウズ上で実現してしまう、クールなアプリケーションがあるのじゃ。

WinFMはウィンドウズ上で動作するファイルメンテナンスプログラムだ。DOS用アプリケーションとして以前からある、FILMTNの機能を、ほとんどそのまま、ウィンドウズで使えるようにしたプログラムになっている。DOS上でキミたちが使い慣れていたファイラーをそのままウィンドウズ上でサクサクと使えるってことかな。

さて、早速WinFMをインストールして使ってみよう。このプログラムを起動するには、いくつかのファイルが必要になる。ボーランド社のBWCC.DLL、圧縮・解凍機能を使用するには、各種圧縮・解凍ツールと、それぞれLHA.DLL、UNZIP.DLL、にISH.DLLが必要だ。これらのファイルをウィンドウズのディレクトリーにコピーしてから起動すべし。

うまく起動できたかな？ 起動さえできればあとはもう簡単、画面上には、キミたちの使い慣れた、DOS用のFILMTNとまったく同じ操作画面が出現しているはずだ。

基本的なファイル管理機能

マウスでの操作

WinFMは単にウィンドウズ上で、DOSライクなファイラーとして■作するだけではなく、ウィンドウズ用アプリとしての機能も当然持っている。ま、単にマウスでも操作できるっていうことだけなんだけどね。キーボードからの操作に疲れたときの為のおまけ■■みたいなもんだな、キーボードから操作したほうが当然はやいんだけど、ときどきかったるくなって、マウスでだらーっと使いたくなるときがあるでしょ？

➡なんだか、DOS画面上でマウスを使っているような、不思議な気分。もちろん、ウィンドウズアプリなので、ファイル検索しながら。他のツールを動かしたりできる。

簡易FDモード

パラメーターの設定で簡易FDモードをチェックすると、操作画面の表示等はそのままだけど、キー割当があの、有名なDOS用ファイラー、FDとおんなじになってしまうのだ。FDを昔から使い込んでいる人には願ってもない、オプション機能ではないでしょうか。ちなみに、FDをいままで全然使ったことがないし、聞いたこともない、という人がこの機能を使っても、操作がややこしくなるだけなので。おとなしく普通に使いましょう。

➡簡易FD■■オプション実行直後。えーと、見た感じはまったくといっていいほど変わってませんが。使ってみると、あの、手になじんだFDじゃないか。あー、使いやすい。

実行ヘルプ機能

F5キーか、インフォメーションの表示位置をマウスで左クリックすると、実行ヘルプウィンドーを表示することができる。そして、インサートキーでカーソル行のヘルプ表示の設定を行なうこともできる。カーソルを移動してリターンキーで決定するか、A～Z、1～9のキーを押すことで、コマンドを実行することができる。ちなみに、インサートキーで変更できるのは表示のみ。コマンドの機能やキーを変更できるわけではないぞ。

➡マウスの左クリックを使うことでもカーソルの移動と実行ができるぞ。実行ヘルプの表示は、コマンドヒストリーバスの、WINFM.WHPファイルにセーブされている。

マルチ拡張子対応

えー、マルチ拡張子対応とはなにかというと、つまりウィンドウズの登■■報データベースに設定されている拡張子に対応するフログラムも、WINFMから起動できるという訳なのだ。たとえば、ユーザーがWINFM上であるファイルを指定した場合、そのファイルの拡張子がWINFMのオリジナル設定の拡張子に対応しない場合、自動的にウィンドウズ側のデータを探しに行ってくれるのだ。なんか、頭よくない？

➡なんと、頭のイイことに、探している拡張子の種類が、ウィンドウズの登録情報データベースに無い場合には、WIN.INIに設定されている拡張子も検索してくれるのだ。

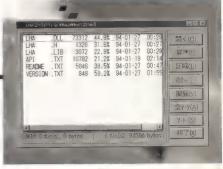
LHAUT.EXE Ver2.41

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥LHUT241.LZH

LHAUTは、圧縮・解凍ユーティリティーの王様、LHAをウィンドウズ上でグラフィカルかつスピーディーに使いこなせるようにしてくれる、超便利ツールだ。一度使えばもう手放せないぞ。

LHAUTは、LHAファイルの圧縮・解凍、書庫内ファイルの削除・閲覧と印刷・実行、を行なうことができるLHAユーティリティーだ。また、ファイルの解凍をしなくても、書庫内のファイルの閲覧・印刷・実行ができる優れものなのだ。

インストールの仕方は、まず、LHUT237.LZHを解凍する。次に、LHUT.EXEをハードディスク上の適当なディレクトリーにコピーしよう。で、次にLHUT.HLPを、同じディレクトリーにコピー。あとは、THREED.VBXをウィンドウズのシステムディレクトリに入れれば、もうバッチリ。プログラムマネージャのアイコンメニューで、適当なグループに登録しよう。

さて、ここで超便利なLHUTの特徴的な機能をいくつか紹介しよう。ウィンドウズのファイル名の関連付けでの書庫ファイルの実行や、ドラッグ＆ドロップに対応し、ドラッグ＆ドロップでの解凍や、複数のLZHファイルの処理、サブディレクトリ丸ごとの圧縮、ZIPファイルの解凍・閲覧・実行などが可能だ。これだけ揃っていれば、圧縮ファイルの管理はかなり楽になるはず。あと、LHAの処理には、LHA.DDLのVer1.10が必要。ZIPの処理にも、UNZIP.DLLが必要なので注意。

さあ使ってみよう！

LHAUTの便利機能をチェック!

ドラッグ&ドロップ

ファイルマネージャのファイル一覧のウインドーでLZHファイルを選択し、マウスのボタンを押したまま、LHAUTのアイコンの上までもってきてマウスのボタンを離すだけで自動的にファイルを解凍してくるれ。マッキントッシュではお馴染みの便利機能だ。

ドラッグ&ドロップでファイルを解凍する場合、解凍ファイルは一旦テンポラリドライブに格納されるので、テンポラリドライブはハードディスクなどに指定しておこう。

➡ディレクトリー名をドロップした場合は、サブディレクトリーごと圧縮される。指定ディレクトリー以下のサブディレクトリーも全部圧縮されてしまうので注意したほうがいい。

ファイル一覧

基本的なファイルの選択方法はファイルマネージャと同じ。ファイルを選択してリターンキーを押した場合、ファイルの関連付け実行が行なわれる。関連付けされていない場合は、内蔵のファイルビュアーが起動されることになる。この内蔵のファイルビュアーが[illegible]優れもので、テキスト、ビットマップ、アイコン、ウェーブファイルの表示再生ができるのだ。テキストは約32キロバイトまで表示できる。基本的になんでも見れるぞ。

➡ファイル名の左に＋マークの付いたものは、サブディレクトリー付きで圧縮されたファイルなのだ。スクロールすれば指定ディレクトリーの下層にあるファイルも見られるぞ。

設定ウインドー

ウインドーの上の方にある6つのタブを選択することで、6種類の設定を行なうことができる。"動作環境"では、メニュータイプと起動設定。"ディレクトリ"では、ファイルを開くとき。圧縮・解凍するとき、のセーブ先を設定。"色とフォント"では文字どうり、画面の色などを設定。"アクセラレーター"では、ホットキーの設定を行なうことができる。"高度(1)(2)"ではかなり細かい設定ができるが、慣れないうちはいじらないほうがいいかも。

➡これがLHAUTのセットアップ画面だ。上に並んでいる6つのタブを指定すれば、自分が変更したい部分の設定画面にジャンプできる。マウスで選択するだけなので簡単。

ファイルビューアー

ファイルビューアーが起動すると、LZHファイル内のテキストファイルを閲覧することができる。また、ファイルの拡張子が、BMP(ビットマップファイル)の場合は、内蔵のビットマップビュアーが起動される。テキストビュアーでは、文字列の検索、テキストの印刷を行なうことができる。これらの各機能はアイコン表示のボタンになっているので、操作が非常にわかりやすい。ビットマップの表示機能は非常に高速で便利だぞ。

➡ファイルビュアー上でテキストを変更した場合は、LHUTの終了時にセーブすることで、書庫内ファイルを更新することができるのだ。これだけでもけっこう便利。

SUSIE

●ウィンドウズ(3.1, 95) ●グラフィックビューアー
●DISC２¥ONLINE¥WIN¥SUSIE026.LZH

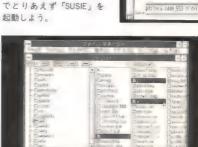
画像データを見ようと思ったらJPEGデータ。MS-DOSでは見ることができないのでウィンドウズを起動して、それからフォトショップを立ち上げる……。なんてことをやってたら時間があっても足りないぞ。

グラフィックデータを見るときには、そのデータを見られるツールを起動させるよね。たとえば、ウィンドウズのBMPデータならペイントブラシを、MS-DOSのMAGデータならMAGローダーを、というように画像データを見ることのできるソフトは数多くある。だけど、ペイントブラシはMAGデータを見ることができないし、MAGローダーもBMPデータを見ることができない。それぞれのソフトには見ることができる画像をデータと見ることができない画像データがあるのだ。だからといって、違う画像データを見るたびに違うソフトをたち上げたりしていたら手間ばかりがかかってしょうがない。そこで『SUSIE』の出番だ。

この『SUSIE』は、ウィンドウズのBMPデータからJPEGデータ、ほかにもTIFFデータやGIFデータ、MS-DOSのMAGデータも見ることができるグラフィックビューアーなのだ。ウィンドウズ専用なので高解像度で多色表示が可能だし、一度にたくさんのデータを並べて表示することもできる。もちろんグラフィックの大きさを変更することもできるし、回転機能やズームイン、ズームアウトなどグラフィックデータを見るために必要な機能はすべて入っているから、自分の楽しみたいようにグラフィックを見ることができるね。

このソフトは純粋にグラフィックビューアーなので、フォトショップやペイントショップのようにグラフィックを書き換えたり、加工したりすることはできないけれども、読み込んだデータをBMPデータとして保存することが可能だ。JPEGデータだけどウィンドウズの壁紙にしたい、というときには使えるね。それに余計な機能が全くないので非常に高速に動かすことが可能だし、必要なメモリーも少なくてすむのがウレシイ限りだ。

❶SUSIEを起動する

➡ファイルマネージャなどでとりあえず「SUSIE」を起動しよう。

❷見たいファイルをピックアップ

⬅起動したら、そのままファイルマネージャを使って、自分の見たいファイルをどんどん選んでいくのだ。

❸アイコンにドラッグする

⬆見たいファイルを選んだら、マウスをクリックしたままで「SUSIE」のアイコンまで持っていこう。

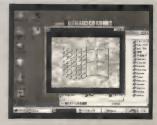
⬅そこで、手をマウスから離せばどんどんファイルが開いていくぞ。メニューからファイルを開くを選んでもいい。

❹ほら、見れるぞ!

SUSIEについて

本文中では、この「SUSIE」はほとんどすべての画像データを見ることができると書いたけれど、それは、すべてプラグインファイルがあればこそ。『SUSIE』本体だけではBMPデータとフルカラーベタデータしか読むことができない。だけど安心してくれ、このCDログインには必要なプラグインファイルも一緒に収録してあるので、『SUSIE』と一緒のディレトリーにプラグインファイルを置いておけば見ることができるぞ。それに、LZHで圧縮された画像データも圧縮された状態のままで見ることができるプラグインファイルも入っているので、友達から圧縮されたデータを渡されても、パソコン通信でダウンロートした直後でも、すぐに見ることができるぞ。

本文中の画面写真ではすべてウィンドウズ3.1の画面写真を使っているけれど、この「SUSIE」には16ビット版と32ビット版のふたつ、つまり、ウィンドウズ3.1用と、ウィンドウズ95用の2種類がある。16ビット版と同じように、こちらの32ビット版の「SUSIE」とプラグインファイルも収録してあるので、すでにウィンドウズ95を使っている人や、ウィンドウズNT、ウィンドウズ3.1でWin32Sを使っている、という人はぜひとも32ビット版を使うことをオススメするぞ。JPEGデータなどの展開がとても速くて軽快だからね。32ビット版も16ビット版と使い方はほとんど変わらないので、上に書いてあるようにファイルをドラッグ、ドロップするだけでいいし、メニューからファイルを開くを選んでもいい。どちらを使うかはキミの使っているOSにもよるけれど、動くならスピードの速い32ビット版を使おう。

⬆「SUSIE」本体が置いてあるディレクトリーに、プラグインファイルも置こう。

⬆32ビット版ならウィンドウズ95でも「SUSIE」を動かすことができるのだ。

KM

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥KM260.LZH

マウスでアイコンをクリックするだけでアプリケーションが立ち上がるウィンドウズ。簡単な操作で初心者の人でも扱える、というのがいいところだよね。だけど、すべての操作がマウスひとつでできるわけではなく、ワープロやエディターを使っているときなんかはキーボードを使わないと文字の入力はできないのだ。だからといってキーボードだけで操作もできないので結局、マウスとキーボードを交互に使うような感じでウィンドウズを使っていくことになる。

ここで一番困るのが、ツールバーのところにあるボタンの操作。たかがボタンをひとつ押すだけなのに、わざわざキーボードから手を離してマウスを握って、マウスを動かしてボタンを押す……。などという動作をいちいちやっていたら手が疲れてしまうというもの。それに、机が狭かったりする場合には使わないときのマウスというのは結構邪魔だ。そこでこんなソフトはいかがでしょうか?

キーボードの"Alt"キー(GRPH)を押しながら、カーソルキーもしくは、テンキーを押すことによってマウスカーソルを動かせるというソフト「KM」だ。このソフトの利点は何はともあれ、キーボードから手を離さずにマウスが操作できること。さすがに本物のマウスに比べたらスピード、そのほかの点で負けてしまうけれど、状況に合わせて使うことができるならどうかな。ノートパソコンを屋外で使うときにマウスはどうするの? たとえ持って行っても使う場所は? それにポインティングデバイスは使いやすい? どうだろう。結構心当たりのある人がいるのではないかな? それにお絵かきソフトを使っているときなどは、簡単に直線をひくことができるのだぞ。

「KM」は、圧縮されたファイルをどこかのディレクトリーに展開して、ウィンドウズに登録するだけで使用することが可能だぞ。

➡キーボードでの操作は、Alt(GRPH)キーとカーソルキー、そしてリターンキーとCTRLキーのみだ。

⬅ツールバーのボタンなどは「KM」を使って押したほうがだんぜんに手っ取り早いぞ。

◈◈

マルチ・ウィンドウ36

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥MULTW200.LZH

ウィンドウズの特徴のひとつに同時に複数のアプリケーションを立ち上げられるということがある。ただし、この機能を十分に生かすには、17インチ以上のディスプレーで高解像度画面を使用していることが条件になるといってもいいだろう。15インチのディスプレーでも1024×768ドットの高解像度表示は可能だが、いかんせん、文字の大きさが小さすぎて、あまり実用的ではない。じゃあ、15インチのディスプレーで、複数のアプリケーションを立ち上げて、快適に作業をする方法はないのか、というとこれがあるのだ。

それがここで紹介する"マルチ・ウィンドウ36"だ。このソフトを使えば、仮想画面と実画面合わせて36画面を利用できるようになる。つまり、640×480ドットの画面なら、36倍の3840×2880ドットの画面を利用できるようになるってわけだ。

インストールは簡単だ。適当なディレクトリーをハードディスクに作って、そこでファイルを解凍してやればオーケー。あとは、実行ファイルを起動するだけでいい。

起動すると、画面上に縦6コマ、横6コマの小さなマップ画面が表示される。このマップのマス目をクリックすることによって、その画面に切り替わるのだ。この各仮想画面内に使用するアプリケーションを開いておけば、マップ上で画面を切り替えるだけで、ファイルマネージャを全画面で開いている横でワープロを使用し、その横でメディアプレーヤーを開いておくなんてことも可能になる。

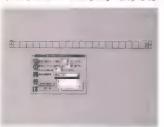
パソコンでウィンドウズをバリバリ使いたい、使っているという人は、これ使用してみてね。

➡通常、ひとつのソフトを全画面で使うと、他のソフトはマスクされてしまい、切り替えが面倒だった。

⬅マルチ・ウィンドウ36なら、画面上の小さなマップをクリックするだけで、画面が切り替わるのだ。

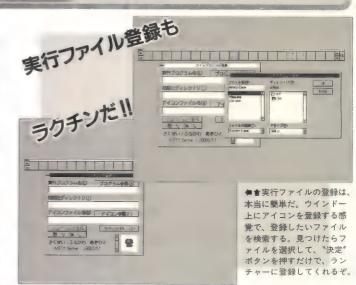
ZOO

●ウィンドウズ　●ランチャーソフト
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥ZOO0210.LZH

みんなはランチャーソフトというツールを知っているかな？　ランチャーソフトというのは、ウィンドウズ用のアプリケーションを呼び出すための一種のメニューツールのようなものだ。登録したアプリケーションは、ボタン形式で表示されるようになり、マウス、キーボードのワンクリックでそのアプリケーションが立ち上がるようになるといったもの。しばしば

⬆環境設定は、ランチャーをデスクトップのどこに配置するか設定できる。

プログラムマネージャの代わりに使っている人もいるのだ。ここで紹介する「ZOO」というツールもそんなランチャーソフトのひとつ。登録できるプログラムの数は、最大3800個も登録できるぞ。ランチャーの画面設定も自由にでき、1ラインに表示できるアイコンの数やランチャーの位置を指定したりするという設定もできるのだ。

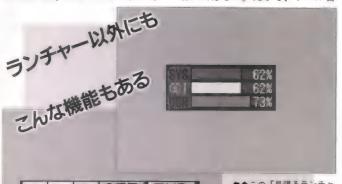
このツールを解凍する前に、実行ファイルを収納するディレクトリーをあらかじめ作っておく必要がある。そのディレクトリーにファイルをコピーして、それで解凍すること。そうすれば、ツールの管理もグッと楽になるからだ。また、従来のウィンドウズだと、再起動というモードがないよね。普通ウィンドウズを終了する場合、

⬅⬆実行ファイルの登録は、本当に簡単だ。ウインドー上にアイコンを登録する感覚で、登録したいファイルを検索する。見つけたらファイルを選択して、〝決定〟ボタンを押すだけで、ランチャーに登録してくれるぞ。

一度終了して、コマンドラインで〝WIN〟と入力する必要がある。この「ZOO」には、ウィンドウズを終了する、再起動する、そしてリセットをかけるの3つモードが用意されているぞ。これだけの機能が完備されていたら、プログラムマネージャはいらないかもね。

◆◆

見張るランチャー

●ウィンドウズ　●ランチャーソフト
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥MIHARU12.LZH

元々、この「見張るランチャー」は、『見張る君』というリソースメーターにランチャーツールを追加したものだ。リソースメーターというのは、ウィンドウズで使用しているメモリーの常駐量を計測するメーターといったものと覚えておいてほしい。だから、ツール自体の画面構成はシンプルだ。この「見張るランチャー」を解凍すると、実行ファイルが作成されるので、〝MIHARU12.EXE〟と入力すれば立ち上がる。上記の通り、初期状態では左上にリソースメーター、右下にランチャーソフトが小さく表示されているハズだ。リソースメーターに関する設定はほとんどないので、ランチャーソフトについて詳しく解説しよう。

⬅⬆この「見張るランチャー」は、起動ファイルを登録しておくランチャーツールのほかにもウィンドウズ上でどのくらいメモリーリソースを取っているかが確認できる〝リソースメーター〟という機能もあるのだ。

初めて「見張るランチャー」を起動するとランチャー部分は〝SET〟と〝END〟のふたつのボタンしか登録されていない。ランチャーソフトとして機能を使うには、ウィンドウズの実行ファイルをドンドン登録していくしかないぞ。まずは、〝SET〟ボタンを押してみよう。すると、ランチャー部分の設定が表

⬆このツールには、ウィンドウズ終了および再起動機能が搭載されているぞ。

示される。次に〝登録〟ボタンを押せば、ダイアログが表示され、登録したいアプリケーションを指定できるようになる。設定が終われば、〝OK〟ボタンを押して「見張るランチャー」を再起動する。登録したファイルのアイコンが表示されれば登録完了。また、ランチャーに登録されたアイコンの大きさを自由に変えられるので、画面サイズに応じて変えてみよう。

アイコン警察

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE2¥WIN¥IP24A.LZH

ここで紹介する「アイコン警察」は、いわゆるタスクマネージャーと呼ばれるたぐいのもの。タスクマネージャーを簡単に説明すると、起動して実行しているソフト、タスクを切り替えるためのものなのだ。MS-DOSは、ひとつのソフトを立ち上げると、それだけしか実行できないシングルタスクだった。

しかし、ウィンドウズ時代になって、いくつかのソフトを同時に起動して使えるマルチタスクという環境になり、そこで、タスクマネージャーの必要性ができたのだ。

この『アイコン警察』は、タスクマネージャーを警察に、アイコン状態で待機しているソフトを市民に例えて警察が市民を管理するというツールなのだ。

インストール方法は、まず、適当なディレクトリーを作って、そこで解凍する。そして、そこからファイルマネージャなどで起動するか、プログラムマネージャでアイコン登録すれば、オーケーだ。細かい設定は、ヘルプファイルを参照して設定してほしい。

『アイコン警察』を起動すると、一度立ち上げたソフトをアイコン化したとき、ソフトのアイコンは画面の下でなく、ディスプレー画面の左右に上下に整列する形で並ぶようになる。こうすれば、ファイルネームが重なって、なんのファイルか、わからなくなるということもない。また『アイコン警察』は、笛、手錠、囚人服、警察手帳、指名手配のグラフィカルな5つのボタンだけで操作するのも特徴だ。指名手配リストで管理するソフトを選び、手帳で条件づけし、手錠一発で、画面上のウインドーを全てアイコン化してしまうなんてこともできちゃうのだ。

⬅アイコン警察を使うと、このように画面の横に上下にアイコンが整列するようになり、見やすい。

⬆これは、指名手配の画面。ここに登録されたプログラムをコントロールする。

⬆これがアイコン警察の5つのボタンだ。グラフィカルでわかりやすい。

◆◆

GV

●ウィンドウズ ●画像ビューアー
●DISC2¥ONLINE2¥WIN¥GV063B.LZH

ウィンドウズ用の画像ファイルビューアーは、いくつかあるけれども、このGVは最も有名なもののひとつといえるだろう。BMP形式の画像ファイルを見るだけなら、ウィンドウズに付属しているペイントブラシで見れば事足りる。しかし、それ以外の形式のもの、例えばフォトCDの画像やJPEG形式のものなどは、ペイントブラシでは対応していない。では、どうするかといえば、ここで紹介するGVのような、画像ファイルビューアーが必要になってくるわけだ。対応している画像形式は上記のほかに、MAG、Q4、GIF、TIFF、などなど、たくさんあるのだ。

また、表示するだけでなく、画像のコピーや減色、回転、画像の連結といった編集もできるし、拡大や減色の際には、比率などのオプションも設定が可能だ。

インストールの方法は簡単だ。任意のディレクトリーを作り、そこにGVの圧縮ファイルと、LHAをコピーして解凍してやればいい。あとはプログラムマネージャでグループとアイコンの登録を行なえば、アイコンをダブルクリックすれば起動する。

パソコンネットなどからダウンロードした画像はいろいろな形式をとっているものが多いから、ダウンロードした画像を見る際には、重宝するはずだ。また、フォトCDや、CD-ROM写真集などを見るときも、専用のビューアーを使ったり、セットアッププログラムを起動することなく、中身の画像を見ることができるし、新規保存の際にBMPファイルに変換できるので、お気に入りの画像をウィンドウズの壁紙として使用することもできるのだ。

⬆これが、ファイルを開くときの画面だ。多様な形式のファイルに対応している。

⬆新規でセーブを行なう場合、ファイルの形式はBMPでセーブされる。

➡グラフィックビューアー数あれど、最も有名なもののひとつが、このGVといえるだろう。

Wall Paper Changer

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥WPC32VR1. LZH

これは、簡単なワンタッチ操作でウィンドウズの壁紙をチェンジしてくれる便利ツールだ。アプリケーションの操作や機能もいたってシンプル、むだな機能をすべてそぎ落とした恐ろしく素直な設計になっている。インストール作業も超簡単、圧縮ファイルを解凍すると、プログラム本体ファイルと、ドキュメントファイルのふたつのファイルが現われるので、これらを適当なディレクトリーに入れるだけでよいのだ。ね、もう泣きたくなるぐらい簡単でしょ？ なんか、ここまでシンプルだと、やたら豪華機能をうたうプログラムが多い中、やっぱ目立ってしまいますな。潔くてよろしいって感じ。

さて、操作方法のほうはどうなってんのかなーと、プログラムを起動してみると、おー！ これまたシンプル・イズ・ベスト！ 適当なディスクやディレクトリーから、好きなビットマップファイルを選ぶだけ。設定ボタンを押せば、早業で壁紙がチェンジしている、という寸法なのだ。

いままで、ウィンドウズのコントロールパネルをわざわざ開いて壁紙をチェンジしていた人は、コレを使えば、あまりの簡単さに目からウロコ状態、間違いなしだ。

こーんな感じに壁紙チェンジ!!

↑これは、お馴染み。95インストール壁紙。このあたりは基本。

↑おー、これは宇宙戦士Jのエンブレムが豪華にもズラズラ。カッコイイー。

↑ログインのロゴマークもズラズラと並べてみました。いいんじゃない？

↑今度は立体版のログインロゴマークだ。これはイイでしょ。かなり。

◆◆◆

分結

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥BUNKETHU.LZH

98のMS-DOS版にもあった、1枚のフロッピーディスクに入りきらない大きなファイルを分割して保存するユーティリティーは、ウィンドウズにもあります。これでDOS/VやFM TOWNSのユーザーも安心だね。ほっ。

でかいファイルを指定したディスクのサイズに分割して保存する、という機能は基本的に変わるモノではないが、なによりウィンドウズ用なので、操作が簡単であるという利点である。分割するファイルや、分割後のサイズなどの指定がMS-DOSのものだといくつかのパラメーターによって指示しなくてはならないのだが、こちらだとひと目でわかるのだ。そのほか、分割後にいくつのファイルにわかれるかとかといった情報も表示されるぞ。そうそう頻繁に使うタイプのユーティリティーではないだろうから、ぱっと見てわかるほうがいいかもしれないね。

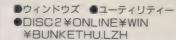
さて、ファイルネームは基本的にオリジナルのモノを使用し、拡張子が001から始まって002、003と進んでゆく。だが、このファイルネームは自由に変更が可能だ。当然ながら、分割したファイルは結合が可能なので安心して欲しい。さすがに、分割するだけなんてソフトはないだろうけどね。

大事なセットアップだが、まずは、任意のディレクトリーで圧縮ファイルを展開しよう。このあと、その中の"BUNKETU.EXE"をプログラムマネージャで登録すれば大丈夫。簡単だね。あとはアイコンをダブルクリックで起動だ。

➡「DOOM」のマップデータは、すごくでかい。いいマップを作ったら、人に見せるために分割しよう。

でかいファイルもバッチリよ

分割

結合

↑分割するファイル、そしてその位置がひと目でわかっちゃうでしょ。

↑ウインドーの上に、でっかく結合と出ているから、間違えることもないね。

Eat It!

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥EATIT01.LZH

マックOSや、ウィンドウズ95には標準で付いている機能である、ごみ箱。いらないファイルやディレクトリーをほうり込むと、消去してくれるのだ。それもすぐではなく、とりあえずほかの場所に保管しておき、あとで確認してから消すことができる。

これがまた、便利でしょうがない。ごみ箱に慣れちゃうと、いちいちファイルマネージャを立ちあげて、ファイル選択をして削除のコマンドを選択するなんて面倒臭いことはやってらんなくなっちゃうよ。なんたってほうり込むだけだもんね。ドラッグ＆ドロップという簡単操作。特にウィンドウズ95では、これが一番便利になった部分だと言う人もいるくらいだ。

この機能を、ウィンドウズ3.1にも装備させたい！ というみんなの願いをかなえてくれるクチビルちゃんがやって来たぞ。ディレクトリーごとという削除はできないものの、純粋にファイルの削除であれば、いっぺんに複数ほうり込むこともできる。また、設定したディレクトリーにほうり込んだファイルをいったん保管しておく機能もあるのだ。今日からマックやウィンドウズ95ユーザーにもでかい顔はさせないぞ。そのうえ、アイコンはいろいろとアニメーションしてくれるのだ。

アイコンだから、大きなウインドーや多くのウインドーを開くと隠れてしまうという心配をした人もいると思う。だが、それは大丈夫。何があっても画面の前面に表示するという設定をすれば、どんなにウインドーが重なってしまっても見えるようになるからね。

セットアップは、任意のディレクトリーにおいて、〝EXE〟ファイルをプログラムマネージャで登録するだけ。ただし、解凍したファイルは、すべて同じディレクトリーに入れようね。

〝口〟があなたのファイルを待ってるの

何か食べたいの

⬆待ち状態である。ちょっとモノ欲しげな気がするよねえ。

ごちそうさま

⬆食べた瞬間。あの中にオレのファイルが、なんて妄想もOK。

チュッ!

⬆このときは、ちゃんとアニメとともに〝チュッ〟て音がするの。

◆◆

MITCD

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥MITCD14.LZH

ウィンドウズはマルチタスクがウリである。3.1でもプリエンプティブルではないものの。一応そう。ちなみに、ウィンドウズ95では、本当のプリエンプティブルなマルチタスク環境が実現しております。本題に戻ろう。ウィンドウズはマルチタスクだから、パソコンにいっぺんにふたつ、いやそれ以上のお仕事を同時にさせられるわけだな。だから、この原稿を書いている現在のように、パソコンでエディターを立ちあげて原稿を書きながら、内蔵のCDプレーヤーで音楽CDを再生できるわけだ。曲順のプログラミングもできるから、快適に仕事ができるってもんよ。誰もいない日曜日の編集部で、ひとり原稿書きつつ歌ったりして……。なんか悲しくなってきた。

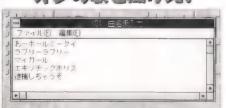
そんな寂しさを紛らわせてくれるのが、このCDプレーヤーだ。なんと音楽に合わせて、歌詞を表示してくれるのだ。そう、まるでカラオケのように。

とはいえ、いくらコンピューターが進化したとはいえども、歌詞を音声確認して、自動的に歌詞の表示を切り替えてくれるわけではない。それはさすがに望みすぎってもんだ。歌詞はあらかじめテキストで入力しておかなくてはならないし、その入力された歌詞から一行ずつ表示するタイミングも入力してやらなくてはならない。でも、歌詞の入力はいい歌詞の再確認を新しい発見があったりするし、タイミング入力もマウスをクリックするだけだから、簡単だ。それに、完成後に曲に合わせて歌詞が出てくると、うれしくなっちゃって思わず歌い出しそうになっちゃうぞ。

インストールは、解凍してできたファイルを任意のディレクトリーにおき、そのうちの〝EXE〟ファイルをプログラムマネージャに登録するだけなのだ。あと、歌詞保存用のディレクトリーが別に必要になるので、作っておこう。

⬅下の細長い部分に、歌詞が出るわけなのね。ほかに、純粋なCDプレーヤーとしても、十分な機能を持っているのがわかるでしょう。

オレの歌を聞けえ!

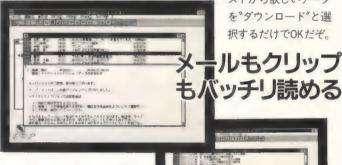
⬅こいつがオレの作った、歌詞。愛する女に対する思いのたけを語ってみた。

シェアウェア Windows版

NifTerm

●ウィンドウズ ●通信ソフト
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥NIFTM123.LZH

日本の大手パソコン通信サービスをひとつ挙げてください、と言われたら多くの人は、ニフティサーブと答えると思う。そのニフティサーブの中を安心してネットウォーキングできるツールの解説をしよう。

パソコン通信というものは、とても便利なものだ。でも、一番の難敵は、課金という壁じゃないかな。確かにパソコン通信は、楽しいけど、ニフティサーブといった大手パソコン通信サービスでは、ネットに長くいればいるほど、利用した分の回線使用料を支払わなければならない。初めのうちは、大したことなくても、どっぷりハマってしまうと、月に万単位で課金の請求が来ることも……。そんな状況を抜け出す方法はいくつかある。その中のひとつが会■室へのメッセージの書き込みは、あらかじめ作成しておき、アクセス中に送信してしまうもの。でも、メッセージを送信するだけなので、アクセス中に新規に登録されているメッセージを読むのもナンセンスだ。そこで登場したのが、ニフティサーブ専用オフライン通信ソフト『NifTerm』というわけ。任意のディレクトリーを作成し、そこでソフトを解凍すると〝NifTerm.EXE〟というファイルが生成されるハズ。コイツを起動すれば、メイン画面が表示されるようになっている。初めてのアクセスの進めかたは、下のカコミで紹介するとして、こちらではもう少し細かい設定について解説しよう。まず、会議室にメッセージを登録したいときは、ツールバー上の〝アクセス〟の中のアップロードを選択する。すると、表題のダイアログが表示される。これを記入すると、専用のエディターが表示されメッセージ書き込み開始になるのだ。書き終われば、エディターを終了するだけで、次回のアクセスに今書いたメッセージを指定の会議室に書き込んでくれる仕組みになっている。また、ファイルもダウンロードする場合も同様に、あらかじめ拾得したリストから欲しいデータを〝ダウンロード〟と選択するだけでOKだぞ。

メールもクリップもバッチリ読める

⬆➡「NifTerm」の機能には、フォーラルのメッセージを読み書きするだけではなく、新聞などのメディアから必■な情報を抜き出してくれる〝クリッピングサービス〟や個人がボードを管理する〝ホームパーティ〟や〝パティオ〟などにも対応しているぞ。

それじゃ、NifTermを使ってみよう

初めてこのツールを使う人のために利用できるまでの過程を簡単に紹介しよう。まず、ニフティサーブにアクセスして、現在会員になっているフォーラムの一覧を拾得してくる。あとは、登録するフォーラムを選択とフォーラム内で読みたい会議室をするだけだ。次のアクセスからキミが選択した会議■のメッセージだけを読み出して自動的に回線を切断してくれる仕組みになっている。あとはメッセージを読むだけなのだ。

レジストレーションについて

従来、シェアウェアのレジストレーションは、■■料としてお金を支払えば次のバージョンから無■でバージョンアップできる。でも、『NifTerm』では、年■■■制というちょっと変わったシステムを取っている。これは、900円の登録料を支払った日から1年間だけこのツールを使うことができる。登録さえすれば、1年間無償で使え、もし、使っていて気に入らなければ、次の年の更新のときに登録料を支払わなければいいのだ。なお、ベータ版ではあるが、32ビット版『NifTime』がニフティサーブに登録されている。この本が出るころには、正式版が出ているかも。

⬆レジストレーションも「NifTerm」から登録できちゃうのだ。

EmTerm95

●ウィンドウズ95 ●通信ソフト
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥EMT301.LZH

ウィンドウズ3.1時代から定評のある『EmTerm』が、ウィンドウズ95専用として登場。大手パソコン通信サービスに簡単にアクセスできる設定の機能はそのまま、ウィンドウズ95ならではの機能も追加されているぞ。

『EmTerm』は、この後に登場する「秀Term」と肩を並べるほど、メジャーな通信ソフトだ。市販の通信ソフトより先にシェアウェアのウィンドウズ95専用の通信ソフトが登場するのはまったくもってスゴイ。今回紹介する『EmTerm95』は、ニフティサーブやPC-VANといった大手商用ネットのほかにリムネットというインターネットプロバイダーにも対応しているのだ。

まず、適当なディレクトリーを作りソフトを解凍すると、セットアッププログラムが用意されているのでコレを起動する。すると、『EmTerm95』本体やダウンロードしたファイルの収納ディレクトリーの指定がされる。それが済めば、インストールが始まり、実行ファイルを生成してくれるぞ。ウィンドウズ95専用ということもあり、アンインストーラーが添付されているので、削除する場合はコイツを起動すれば、キレイさっぱり消去してくれるぞ。

↑ネットにアクセスすると、タスクバーにモデムが登録されるぞ!!

ここからは実際にネットにアクセスする手順を紹介しよう。ネットにアクセスするには、アクセス番号などのネットの情報を登録する必要がある。『EmTerm95』では、ニフティサーブなどの大手商用ネットなら専用のセットアップファイルがあるので、それを呼び出し、オプションの中の〝設定〟という項目を選ぶ。ここで、ユーザーのIDとパスワード、ネットにアクセスするための電話番号など、通信に必要な設定を行なう。これらの設定がすめば、〝かける〟を選択すれば自動的にネットにアクセスしてくれるぞ。

↑大手パソコン通信サービスに関しては、すでに設定ファイルが添付されているぞ。

↑画面下にあるメニューバーは、ファンクションキーにも対応しているぞ。

登録されている通信ネットワーク

ニフティサーブ
PC-VAN
Ascii Net
People
Compuserve
リムネット(インターネットプロバイダ)

16ビット版とレジストについて

さて、今回紹介しているのは、ウィンドウズ95専用の『EmTerm』だけど、当然のことながらウィンドウズ3.1版も用意されている。今回16ビット版は収録されていないので、必要ならば登録されているフォーラムを明記しておくから。一度ほかの通信ソフトなどを使って、ダウンロードしてほしい。なお、登録されている場所は、ニフティサーブのFWINCOM(ウィンドウズコミュニケーション フォーラム)のライブラリー11番にある。ここには、「EmTerm」専用のライブラリーなので、今回紹介したウィンドウズ95版や「EmTerm」と一緒に使えるアクセサリーなども登録されている。一度こちらをのぞいてもいいだろう。

また、ソフトのレジストレーションは、ほかのシェアウェアと同じようにニフティサーブのシェアウェア代行サービスで3500円の登録料を支払えば、作者から登録のパスワードが送られてくるぞ。このほかにも、

↑これは16ビット版「EmTerm」だ。操作環境は32ビット版とほとんど変わらない。

↑パソコン通信をしていない人は、この本を購入することをススメルぞ。

「EmTerm95ライセンスパック」という書籍でも登録できる。これには登録料と解説書がセットになっていて翔泳社から3800円で発売している。パソコン通信をしていない人で登録したい人、迷わずこの『ライセンスパック』を購入することをすすめる。なんにしても、ソフトの登録料と解説書がセットになってこの価格なら絶対に安いと思うけどね。

秀Term

●ウィンドウズ ●通信ソフト
●DISC2￥ONLINE￥WIN￥HT219.LZH

ネット上にはオンラインソフトの宝の山が眠っている。宝探しには通信ソフトが欠かせない。この、秀Termは使いやすさや追加モジュールの多さでも群を抜く、有名な通信ソフトなのだ。

ウィンドウズに限らず、オンラインソフトというのは、非常にたくさんある。これらのソフトをどうやって手に入れるかといえば、パソコン通信によって、ネットからダウンロードするというのが一般的な方法だ。そのパソコン通信に欠かせないものといえば、モデムと通信ソフト。このふたつが揃って、初めて通信のできる環境が成立するというわけ。

まあ、モデムのほうはおいといて、ここで紹介する『秀Term』は、ウィンドウズ用通信ソフトの中でも、最も有名なもののひとつだ。過去にも、いろいろな雑誌で紹介されたりしているので、目にしたことのある人もわりといるだろう。結構前からあるソフトなので、現在はバージョン2.07というところまで進歩している。また、ネット上に各種の追加モジュールや、スクリプトなどが多種多数アップロードされているのも特徴だ。まずは標準の設定で使ってみて、それから物足りなくなったら、各種のモジュールをダウンロードし、追加してみよう。使いこなせば、自分用に強力にカスタマイズできるぞ。

インストールの方法は、とりあえず適当なディレクトリーで、圧縮ファイルの解凍を行ない、インストーラーを実行すればいい。あとは、ディレクトリーなどを自動的に作成してくれる。しかし、プログラムマネージャへの登録は、自動ではないので、自分で登録しなくてはならないぞ。その後の設定は、ヘルプファイルにかなり詳しく書いてあるので、参照しながら設定を行なえば、ほとんどの人がうまくいくはずだ。『秀Term』には、PC-VANおよびニフティサーブのスクリプトが入っているので、すでにメンバーになっている人は、登録の画面でホスト局の電話番号とID、パスワードを入力するだけでオートでログインができる。

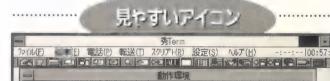
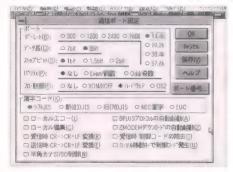
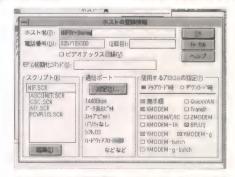
代金の振り込みについては、ニフティサーブ上の送金代行システムを使うか、解凍時に出てきたテキストファイルに書いてある銀行の口座番号に振り込むようになっている。また、今回収録していないが、ウィンドウズ95対応版もニフティのFWIMCOMにアップロードされているぞ。

ウィンドウズ95対応版

⬅ニフティサーブ上には、ウィンドウズ95に対応したバージョンもあるぞ。

⬆これがインストーラー画面。ディレクトリーもオートで作成してくれる。

⬆シェアウェアなので、起動時にこのような画面が表示されるのだ。

見やすいアイコン

⬆各機能は、このようにグラフィカルなアイコン表示される。機能が分からなくても、マウスカーソルをこのアイコンに合わせると文字でも表示してくれるのだ。

⬆この画面でボードの設定を行なう。モデムに合わせて通信速度を設定する以外は、ほとんどいじる必要がない。

⬆これがホストの登録情報。ニフティサーブなどは最初からスクリプトが登録されているので便利だ。

⬆転送の履歴もこの通り。何年、何月、何日、何時にどのネットからダウンロードしたかが、ひと目でわかる。

WTERM for Windows

●ウィンドウズ ●通信ソフト
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥WTWTRY3.LZH

MS-DOS用の通信ソフトとして有名な『WTERM』が、ついにウィンドウズ版で発表されたぞ。従来の非常に使いやすい通信環境は、そのまま継承している。さらにウィンドウズならではの機能も搭載している。

パソコン通信で入手できるオンラインソフトの中で有名なソフトを挙げてもらうとすれば、多くの人が『WTERM』と答えるだろう。まだ、パソコン通信の黎明期から多くの人たちに使われ、また、より使いやすいように改良された通信ソフトなのだ。その超有名な通信ソフトのウィンドウズ版がついに発表されたのだ。このソフトを使ってネットにアクセスする手順は下のコラムでじっくり解説するとして、ここではウィンドウズ版『WTERM』を使いこなすノウハウをちょっと紹介しよう。

まず、ソフトを解凍しただけでは、『WTERM』を起動することができないのだ。解凍したあと、セットアッププログラムを起動しなければならない。そのあと、モデムやつながっている通信ポート、モデムコマンド、そしてユーザー情報を登録する。最後の〝ユーザー情報の登録〟は、オンラインでユーザー登録ができるので、必ず記入すること。これらの設定が終わり、プログラムを収納するディレクトリーの指定をすれば、インストールが開始される。そうそう、MS-DOS版の『WTERM』を使っていた人のためにネットのアクセスリストをウィンドウズ版にコンバートできるので、今まで使っていた膨大なネットのアクセス番号などをいちいち登録し直さなくてもいいワケだ。これはとても親切な設定だよね。また、MS-DOS版にもあったホストリスト表示やリダイヤルなどをファンクションキーに登録する機能は、ウィンドウズ版にも搭載されている。もちろん、キーボードだけではなくマウスでも操作可能だぞ。

⬅MS-DOS版の操作環境を継承しているので、DOS版からのユーザーでも安心だぞ。

DOS版からWindows版へ

⬆⬅上がMS-DOS版で、右の画面写真がウィンドウズ版の『WTERM』だ。使用している環境こそ違うけど、従来までのファンクションキーにアップロードやダウンロードといったよく使うコマンドを登録できるのだ。

アクセスの方法について

ここからは、『WTERM』を使ってネットにアクセスする方法を見ていこう。今までMS-DOS版から使っていたユーザーではなく、初めて『WTERM』を使うユーザーを対象に説明していくぞ。まず、通信関係の設定を行なう。これならインストール時に設定したよ、と言う人もいると思うけど、実は設定することはまだあるのだ。初期設定では、9600bpsに設定されているので、14400bpsといった高速モデムを使っている人は、34800bpsに変更する必要があるぞ。次にアクセスするネットの設定だ。メニューバーの中の〝ダイアル〟という項目を選択すると、〝ホスト一覧〟があるハズ。ホスト一覧にはニフティサーブやPC-VANなどの大手商用ネットのデータが、あらかじめ登録されているので、あとは、IDとパスワードを登録するだけ。また、ネットのアクセス番号は、一切記入する必要はないのだ。というのも、インストール時に現在住んでいる場所を聞かれたと思う。ここでキチンと答えているならば、住んでいる場所から最も近い場所のアクセス番号が登録されているはずだからだ。あとは、接続するネットを選択して、〝接続〟ボタンを押すだけで、自動的に指定したネットにアクセスできるのだ。面倒な作業なしにアクセスできるのが、このツールの特徴なのだ。また、草の根ネットなどにアクセスする場合は、空白のリストボックスを選択して〝設定〟ボタンを押せば、新たに設定することもできるぞ。もし、使いかたがわからなくなった場合は、迷わずヘルプファイルを開くことをすすめるぞ。

⬆まず、モデムが接続されている通信ポートや通信スピードの設定を行なう。

⬆データをどのディレクトリーに収納するかの設定。これはキチンと決めること。

⬆最後にアクセスするネットの設定だ。ここまで終われば、まず大丈夫のハズだ。

秀丸エディタ

●ウィンドウズ ●エディター
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥HM147.LZH

メモリーが少なくてゲームが立ち上がらないとか、増設したCD-ROMドライブを認識しない、なんて経験あるでしょ？ そんなときはエディターでAUTOEXC.BATとCONFIG.SYSをチェックしよう。

最近は多種多様な周辺機器が手ごろな価格で発売されているので、自分のパソコンに周辺機器などを追加するという場面が多いのではないだろうか。周辺機器を追加して使用環境を変えた場合、まず最初に手をつけなくてはならないのが、CONFIG.SYSとAUTOEXEC.BATだ。最近は、新しく追加した周辺機器のデバイスドライバーは、インストーラーによって、自動的に登録されることが多いが、使用環境をカスタマイズしたり、登録したデバイスドライバーを消したい場面もあると思う。

そんなときに必要なのが、テキストエディターだ。テキストエディターを使うことによって、デバイスドライバーの登録や抹消を行ない、使用環境を自分用に適正化できるというわけ。特に、コンベンショナルメモリーの空き容量が足りなくて、ゲームが立ち上がらないなんてときは、ゲームをプレーするのに最低限必要なデバイスドライバー以外を全部はずすということをしなくてはならない。そんなとき、ワープロなどでテキストエディターの代用をしてもいいけど、テキストエディターで作業をしたほうが使用感が軽快だし、機能的にも何かと便利なのだ。

ここで紹介する『秀丸エディタ』はオンラインソフトのテキストエディターの中でも有名なもののひとつ。名前からわかるように、あの有名な通信ソフト『秀Term』の作者が作ったテキストエディターなのだ。簡単なテキストファイルから、本格的なプログラム開発まで対応できるように作られている。

主な特徴としては、最大26万行のファイルまで編集が可能なこと、ファイルサイズは行数以外に制限がないことや、強力なアンドゥー、カスタマイズ機能などがある。また、動作環境設定なども細かくできて、背景色とカーソル行の色、改行マークの色などを細かく決めたりもできるのだ。同時に開けるファイル数はウィンドウズのシステムリソースにより制限されるが、10数枚程度は開くことができる。

通常のエディターとしてだけでなく、FEPと組み合わせれば、軽快な操作のワープロとしても十分に機能する。ただしその場合は、強力なFEPと組み合わせることが条件になってくるぞ。

このソフトもシェアウェアだから、継続して使用するには代金を払わなくてはならない。ニフティサーブの送金代行システムを利用するか、"INSTALL.TXT"を読んで、指定されている銀行講座に代金を振り込むようにしよう。ひとつ持っていると、ワープロにもなるし、デバイスドライバーの登録などもできて、何かと便利なのがエディターなんだよね。

ウィンドウズ95対応版

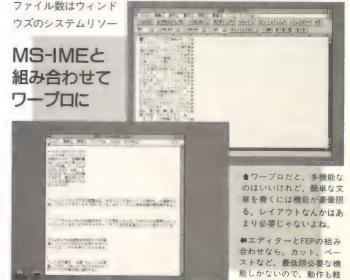
⬅ニフティサーブ上には、ウィンドウズ95対応のベータ版がアップされている。

AUTOEXEC.BATとCONFIG.SYSの書き換えに

⬆ユーザーズメモリーの空き容量を増やしたり、新しく周辺機器を増加する場合は、エディターを使ってAUTOEXEC.BATとCONFIG.SYSを書き換える必要がある。

MS-IMEと組み合わせてワープロに

⬆ワープロだと、多機能なのはいいけれど、簡単な文章を書くには機能が豪華限る。レイアウトなんかはあまり必要じゃないよね。

⬅エディターとFEPの組み合わせなら、カット、ペーストなど、最低限必要な機能しかないので、動作も軽く快適に操作できるぞ。

卓駆★

●ウィンドウズ(3.1、95) ●ユーティリティー
●DISC2￥ONLINE￥WIN￥TAC210.LZH

卓駆★(タック)は、ウィンドウズ95にも対応した高機能ファイル管理ツールだ。DOSで定番のファイル管理ツール機能と操作性を引き継ぎ、ウィンドウズならではの機能を豊富に揃えている。超便利ツールだ。

➡ファイルの検索機能も結構充実。ドライブ指定もあたりまえ。

さてさて、超便利と噂の卓駆★をインストールしてみよう。インストールに必要なディスクの空き容量は、約1.5メガバイトほど。圧縮ファイルのTAC210.LZHを適当なディレクトリーに解凍すると、解凍されたファイル群の中に、COMINST.EXEというファイルがあると思うので、これをダブルクリックすると自動的にインストールが開始される。インストールが終了したら、あとはもう簡単。起動用のアイコンをダブルクリックして立ち上げるだけ。この卓駆★は一見するとWin95用のエクスプローラー風だ。

卓駆★の便利機能

ファイル管理

マウスによるドラッグ&ドロップでファイルのコピーや移動が簡単に行なえ、ファイルもすべてアイコン表示される。また、ファイルの分割と結合もワンタッチで行なえるぞ。また、ファイル復活プログラムを実行すると、謝って消去してしまったファイルも復活してくれる。さらに、ファイル検索機能も充実していて、ドライブ指定とディレクトリ指定の2通りの検索方法を選ぶことができるようになっているぞ。設定できる項目も細かく用意されていて、複数のドライブを設定したり、ファイルサイズや、日付も設定可能だ。

➡ディレクトリ指定による検索では、参照ボタンでサブディレクトリを参照するかを選べる

内部ビューアー

卓駆★には内部ビューアーとして、テキストビューアー、ビットマップビューアー、バイナリビューアー、アーカイブツールが用意されている。テキストビューアーやビットマップビューアーでは、表示中のファイルをクリップボードへコピーしたり、ちょっとした編集作業もすることができる。バイナリビューアーはその名のとうりプログラムファイルを編集できちゃう上級者向けツール。アーカイブツールでは、ファイルの圧縮・解凍はもちろん、アーカイブファイルを閲覧したり、ソートすることもできちゃうんだよね。

■ビットマップビューアでは、モードを選ぶことで、画像の表示サイズなどを指定できるぞ。

インターフェイス

卓駆★の特徴として、その洗練されたインターフェイスには定評がある。DOSのファイル管理ツールでお馴染みのワンキーでのコマンド実行ができたり、マウスの右ボタンによるポップアップメニューは、ツールバーをメニュー化したような使い方ができる。また、ファイル操作も卓駆★方式とファイルマネージャ方式から使い慣れたものを調べるようになっているのもありがたいのだ。そして、初期設定のままでも使い易いのに、キーボード、ツールバー、ポップアップメニューのカスタマイズもできるようになっている。

➡やっぱり、卓駆★の特徴的なインターフェイスはこのポップアップメニューかな?

ディスク管理

ディスク管理機能が充実しているのも卓駆★ならではって感じかな?ディスクメニューから、フロッピーディスクの複写を選択すると、ウィンドウズのファイルマネージャーの機能が呼び出されて、フロッピーディスクのコピーが行なわれる。フォーマットも同様に行なうことができるぞ。いちいちファイルマネージャーに戻らなくてよいので、これは便利でしょう。そして、ディレクトリメニューからドライブ情報を選ぶと、ボリュームラベル、ディスクの全容量、使用容量、空き容量、使用率などの詳細情報が表示される。

➡ウィンドウズ標準の機能を呼び出しているので、見かけはなんのへんてつもないでしょ。

WinZip

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN
¥WINZIP5A.LZH

複数の圧縮形式をこなしまくっちゃう、圧縮・解凍プログラムがこいつだ。ウィンドウズ動いてくれる上に、便利な機能も装備しているのだ。どんな機能なのかって？ そいつは本文を読めばわかるようになっているぜ。

世の中では、さまざまなタイプの圧縮形式に出会う。大手や草の根など、日本のネットワークでは、〝LHA〟形式が基本だろう。だが、最近はインターネットの流行で、〝ZIP〟や〝ARC〟などの形式に出会う率も増えてきている。これらは、日本ではそれほどでもないが、海外では結構標準的な圧縮形式なんだ。世界のフリー、シェアウェア集なんかだと、こいつらを見かけることがあるよね。

さて、それらの解凍でありますが、みんなはどんなソフトを使っているのだろう。〝LHA〟だと、これまでのMS-DOS用が中心かな。そのほかの圧縮形式でも、解凍・圧縮用のソフトは基本的なMS-DOS用のものが、ネット上にアップされていることが多い。やはり、これらを使っている人が多いことだろう。でも、もうウィンドウズ95という新しいＯＳも発売されているし、それでなくてもウィンドウズ3.1を使っている人は大勢いるはず。いつまでもMS-DOS用のソフトばかりでは、いちいちウィンドウズを終了するか、MS-DOSモードに入らなくてはならないよね。でも、〝WinZip〟さえあれば、それらの処理は完全にウィンドウズ上だけで行うことができるぞ。

それも、単純に圧縮とか解凍ができるだけではなくて、下に挙げたような、加える、取り出す、中だけ見ちゃう、なんて、ちょっとイイ３つの機能を持っているんだ。実際にどのように使うのかは、個別に紹介しているから見てね。

セットアップは、任意のディレクトリーに解凍し、〝EXE〟ファイルをプログラムマネージャで登録するだけ。また、代金をちゃんと払えば、P&Aシェアウェアが日本語のサポートをしてくれるぞ。

WinZip (Unregistered) - A:\WINZIP5A.LZH

File Actions Options Help

New | Open | Add | Extract | View | CheckOut

Name	Date	Time	Size	Ratio	Packed	Path
file_id.diz	94/01/26	05:01	457	32%	315	
license.txt	94/01/26	05:01	3,275	50%	1,647	
order.jpn	94/02/13	23:22	1,772	44%	1,010	
order.txt	94/02/13	23:21	4,048	57%	1,767	
readme.jpn	94/04/12	23:57	1,830	35%	1,190	
readme.txt	94/01/26	05:01	2,928	53%	1,385	
vendor.txt	94/01/26	05:01	2,587	55%	1,180	
whatsnew.txt	94/01/26	05:01	3,932	55%	1,793	
winzip.exe	94/01/26	05:01	169,728	47%	90,592	
winzip.hlp	94/01/26	05:01	109,419	51%	54,563	
winzip.txt	94/01/26	05:01	6,009	58%	2,526	
wz.com	94/01/26	05:01	2,352	44%	1,339	

Selected 0 files, 0 bytes　Total 14 files, 382KB

加える

この機能は、ファイルをダウンロードした人が使うよりは、ファイルをアップロードする人が使うことのほうが多いかも知れない。いくつかのファイルをまとめて圧縮して、さあアップロードしようというときに、追加しなくてはならないモノが見つかった。そんなときに便利なのが、この追加機能だ。全体を解凍しないで、必要なファイルを圧縮ファイルに追加してしまうのだ。すごいねえ。

取り出す

この圧縮ファイルの中の、ひとつのプログラムだけ欲しいんだけどなあ、というときに使えちゃうのが、この取り出すという機能。上に挙げた中だけ見ちゃうのように、いくつかのファイルが一緒になって圧縮されているのに、その中の必要なファイルだけを取り出して解凍してしまう、ということだ。前に解凍したファイルのうち、ひとつだけ壊れたものがあるので修復する、なんてときに使えるね。

中だけ見ちゃう

パソコン通信などで手に入れた圧縮してあるファイルには、１本のプログラムしか入っていないということは少ない。単なる画像データであったにしても、描いたひとのメッセージの書いてある、ヘッダーが入っていたりする。

それらを解凍することなく、中身を見ることができるのがこの機能だ。ファイル名だけではなくて、完全にテキストファイルなどの中身を見てしまうことができるわけ。

アーカイブ形式の見分け方

世界には、さまざまなタイプの圧縮形式があります。これを、カタカナでいうと、アーカイブ形式となります。日本でのアーカイブ形式の標準といえば、本文でも触れましたがやはり〝LHA〟でしょうか。〝LZH〟という拡張子を持つファイルは、この形式で圧縮されたモノです。

だが本文の通り、海外ではこれ以外にも使われるアーカイブ形式があり〝ZIP〟は〝ZIP〟という拡張子を持ち、〝ARC〟は〝ARC〟です。

akira32 Ver1.13C

●ウィンドウズ95 ●エディター
●DISC 2 ¥ONLINE¥WIN¥AK32107.LZH

この『akira32』は、ウィンドウズ95専用に作られたエディターである。このツールをインストールする前にプログラムを収納するディレクトリーを作成する必要がある。そして、ディレクトリーにファイルをコピーして、解凍すればいい。

プログラムの起動は、〝ak32〟というアイコンをクリックすると起動する。必要ならば、ショートカットキーを作成してデスクトップに貼り付けておくのも手だぞ。このツールの特徴は、ウィンドウズ95標準の256 文字という長いファイル名でファイルの管理ができること。今までは、ファイル名 8 文字＋拡張子 3 文字でファイルを作成しなければならなかったけど、このロングファイル名になったことで、〝CD-Login 3 号原稿.TXT〟というようなわかりやすいファイル名で保存できる。あと、メニューツールなどのカスタマイズが簡単にできることも特徴だ。文字の色や作業領域の色も変更したりできるので、自分にあった作業環境ができるのもポイントかな。

なお、この『akira32』もシェアウェアなので、継続して使用する場合は登録料として2900円支払う必要がある。送金方法はニフティサーブやPC-VANの送金代行システムが利用できる。これに関する詳しいことは、添付されているドキュメントファイルを読んでほしい。

■このツールの特徴は、インターネットでよく使われる〝HTML〟の書式が入力されると、その部分だけ赤色で表示されるぞ。また、オプションファイルを組み込めば、HTMLエディターにもなるのだ。

⬅⬆ウィンドウズ95専用なので、256文字といった長いファイル名で登録することができるし、ツールバーの位置も上下左右自由自在に移動することができる。

◆◆◆

Super It

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC 2 ¥ONLINE¥WIN¥SUPERIT.LZH

「Super It」は、パソコンの画面上にペタペタと張り付けて使用する、メモ用紙のような、デスクトップ電子掲示板ツールだ。

Super Itは、複数のメモから構成されていて、ツールボタンをクリックすることで、前や、うしろのページに自由にめくることができる。また、自動スクロールボタンをクリックすれば、メモの各ページを自動的に表示させることもできるのだ。さらに、掲示板の内容は指定した時間毎に自動的に保存されるようになっているので、いちいちセーブをしなくてもよくなっている。と、まあここまでの説明だと、単なるメモか、ということになってしまうかもしれないけど、Super Itが電子掲示板たるゆえんをこれから紹介しよう。まず、書いたメモが横にスクロールしちゃうのだ、すごいでしょ。まるで電子掲示板なのだ。文字がピカピカと点滅しながら横に流れるさまは駅前の電子掲示板でしょ。

Super Itをインストールするには、まず圧縮ファイルを同一ディレクトリ内に解凍し、INSTALL.EXEを実行するだけ。これだけで、インストーラーが自動的に必要なファイルを必要な場所にコピーしてくれるので、安心してほしい。

インストールが終わったら、早速使ってみよう。使い方はいたって簡単。アイコンをダブルクリックして起動させたら、メモパット上に〝新しいメモです〟という文字列が表示される。で、ここに何か書き込むだけで作業終了。まったくのメモでしょ？　これを何枚も書き込んで、スクロールさせると、掲示板みたいに、メモの内容がスクロール表示されるという寸法だ。忘れっぽい人には重宝するかもね。

➡これが、表示画面だ。いかにもメモといった感じ。かなり高機能。

⬅環境設定画面。ここでは、けっこう詳細な設定ができるぞ。

Coffee break

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥CB100.LZH

『Coffee break』はいわゆる壁紙チェンジャーツールなのだ。しかしコイツは従来の壁紙チェンジャーにありがちな不満点を徹底的に解消するという、作者のものすごい意気込みが感じられるものだ。

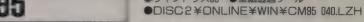
『Coffee break』の機能としては、手動による壁紙チェンジ機能、タイマーによる自動壁紙チェンジ機能、起動時に壁紙チェンジを行ない、プログラム自体はすぐに終了する、自動終了機能だ。タイマーチェンジ機能は、一定時間おきに自動的に壁紙を変える機能で、インターバルタイムは自由に設定できる。壁紙にするファイルは、ビットマップファイルの入った任意のディレクトリーを設定するか、あらかじめ任意のビットマップファイルを登録した、ファイルリストを選択することができる。自動終了機能では、他のほとんどの壁紙チェンジャーのように、終了時に壁紙チェンジをするのではなく、起動時に壁紙チェンジを行なうため、デスクトップ上にアイコンが残ったり、ウィンドウズ95のタスクバーの中に登録されたり、ということがないのだ。

ソフトのインストール方法は、まず、圧縮ファイルを解凍するとCB.EXE、CB.INI、CB.TXT、CB.LST、THREED.VBXの5つのファイルがあらわれる。このうちTHREED.VBX以外のファイルは適当なディレクトリーを作ってコピーし、THREED.VBXのほうは、ウィンドウズのシステムディレクトリーにコピーしよう。また、この他に、VBRJP200.DLLというファイルも必要になるので、持ってないという人は、CD-ROMからコピーしてほしい。インストールさえ、無事にこなせたらあとは楽勝でしょ。アイコンをダブルクリックして立ち上げるだけ、バンバンいろんな壁紙に変えてみよう。

⬆これが操作画面だ。いたってシンプルでしょ？ しかし、見かけはシンプルでも機能は練りに練られた、使い勝手のよいものに仕上がっているのだ。右下の、タバコに灰皿は何？

⬅リストモードでファイルリストかディレクトリーを選ぶ。オススメの使いかたとしては、自分の好きな画像のファイルリストを作ってシーケンシャル表示させるのがいいんじゃない？

カメレオン95

●ウィンドウズ95 ●壁紙透過ツール
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥CM95 040.LZH

この『カメレオン95』は、ウィンドウズ95用の壁紙透過ツールだ。壁紙透過ツールといってもピンとこないと思うので、ここで簡単に解説しておこう。ウィンドウズのデスクトップに壁紙と呼ばれる画像データを貼り付けられるのは、みんな知っているよね。でも、ウインドーを表示させるとお気に入りの壁紙が隠れてしまう。できればウインドーを開いた状態でも壁紙が見れたらいいな、という考えでできたのが、この『カメレオン』というツールなのだ。右の画面写真を見るとわかるように、ウインドーを開いているにもかかわらず、そのうしろにある壁紙が表示されている。ソフトのインストールは、ファイルを解凍すれば実行プログラムが作成されるので、手動で立ち上げるかスタートアッププログラムとして登録しておき、起動時に常駐させるということもできる。また、このツールはは自動的にウインドーを透過させるわけではないので、透過するウインドーを指定する必要があるぞ。そのやり方は、まず〝CML95〟というファイルを起動する。すると、『カメレオン95』のメイン画面が表示される。次に〝SELECT〟ボタンを押すと、現在開いているウインドーの縁に赤いラインが追加される。透過させたいウインドーに合わせ、クリックすれば設定完了だ。透過させたいウインドーがエディターなど、ウインドーの中に複数のウインドーを表示させている場合は、そのウインドーのサイズを変更する必要がある。それは、『カメレオン95』は、カレントウインドーのみ壁紙透過を行なうからなのだ。カレントウインドー以外も透過させるには、『カメレオン調教キット』を別途用意する必要があるぞ。

⬆スクリーントーン機能を使えば、壁紙にマスクをかけることも可能。

⬅パッと見ただけだとよくわからないかもしれないけど、アプリケーションのウインドーのところが透けるという、ちょっと変わったツールなのだ。これによって、お気に入りの壁紙がウインドーで隠れることはなくなるぞ。

CDicon

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥CDICON11.LZH

仕事やゲームをしながらCDは聞きたいけれど、画面はあまり広くないから、場所を取られるのは嫌だなあ。なんて思っている人は、少なくないだろう。なぜって、実際に音楽ＣＤ再生ユーティリティーを立ちあげると、操作パネルやタイムカウンターなどで、ちょっとした大きさになってしまうよね。最少化でアイコンにしておいても、実際に操作をするとなると、もとに戻さないとやっぱりどうしようもない。結局CDプレーヤー用のスペースが必要になるわけだ。しょうがないから、あきらめるしかないのかなあ？ どうなんだろ？

フツーはこう

⬅DOS/Vのサウンドブラスター用のもの。一般的なサイズだ。

さて、この問題に対応するには、ふたつの方法がある。まずは、でかい画面のディスプレーを買って、画面モードをより高精細に切り替えて使用するという方法と、もうひとつはこの〝CDIcon〞を使う方法だ。

まずは、右の画面を見てもらおう。このアイコンたったひとつだけ、〝CDIcon〞のすべては本当にこれだけなのだ。当然、普通のアイコンと同じように位置も自由。何より肝心な操作だが、これは、アイコン上のの各スイッチを押すことで行われる。よく見ると、再生、停止、早送り、巻き戻しのスイッチがあるでしょ。ただし、普通とちょっと違うのが、右クリックで選択するということだ。左クリックしても〝移動〞や〝終了〞のメニューが開くだけで、演奏にはまったく関係ないぞ。

だが、この小ささのためか、演奏順などのプログラミングはできない。CDの中に収録されている順番に演奏するだけだ。だが、最後の曲が終わると最初の曲に戻るので、エンドレスで聞くことはできるから平気かもしれないな。

本当にこれしかありません

⬆アイコンひとつで、操作が完全に行えるなんて、ちっちゃくてヤルやつでしょ。

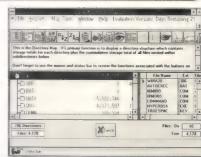
セットアップも簡単だ。解凍したファイルを任意のディレクトリーに入れ、〝EXE〞ファイルをプログラムマネージャーで登録しよう。

◆◆

Space Hound

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN
¥SPACE170.LZH

現在、ハードディスクは大容量のものがガンガン安くなってきていて、容量が不足しててきたら節約するより買い足したほうがいいくらいになってきた。それだけ、どんどん値段が下がってきている訳なんだけれど、そのためにその数メガバイトの扱いが、ぞんざいになってはいないかな。つまり、なにかソフトをインストールしたときにできたような、拡張子だけが変わっているバックアップファイルが残っているとか、違うディレクトリーに同じファイルが入っていたりとか、ちょっとした容量のムダがあるんじゃないか。ひとつひとつの大きさはたいしたことはないが、たくさんあれば、総合的な容量は大きくなってしまう。

これを解決するには、ハードディスクの中身を調べればいいのだ。それも、そんなソフトがあればいい。というわけで、こいつの出番なのだ。ハードディスクの中身を調べ挙げ、ファイルラーのようにすべてを表示してくれる。そして、ファイルネーム、拡張子、サイズ、タイムスタンプ、場所と、様々な項目でソートができるのだ。重複しているファイルだけをピックアップしたりもできる。さらに、テキストファイルやビットマップファイルなどの内容の確認もできるから、削除していいファイルかどうかの識別も簡単だ。高性能のファイラーとしても使えるかもしれないな。ただし、海外のソフトなのでコマンドがちょっとわかりづらいことがあるかもしれないが、代金を払うと、このソフトの日本での管理を行なっているＰ＆Ａシェアウェアから日本語のテクニカルサポートを受けられるので、早く払ってしまおう。本当に、便利なんだから、使って損はないし。

⬅同じ名前のファイル名を持つファイルが、いくつあるのかを数えてくれる。重複を防ごう。

➡ディレクトリーごとの容量を計算してくれるというのは、けっこう便利だよね。

こんなに使えて便利なソフトなのに、セットアップは簡単だ。解凍してできたファイルを好きなディレクトリーにおいてその中の、〝SPACEHND.EXE〞をプログラムマネージャで登録すれば使えるという、毎度のものである。読むと大変そうだけど、ヤレば簡単だぞ。

HT-UnInstaller

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥HTUNIN10.LZH

MS-DOSのソフトは、インストールしたあとにハードディスクから削除するときは、基本的にそのプログラムが入っているディレクトリーを削除すればよいというのが普通だ。一方、ウィンドウズのソフトをインストールすると、ウィンドウズのディレクトリーに必要なファイルを追加してしまう。"INI"や"DLL"といった拡張子を持ったファイルがその代表的なモノだ。これらのため、ハードディスクからのウィンドウズのソフトの削減がめんどうになっている。ひとつひとつのファイルサイズはたいしたことのないものの、チリも積もれば山になるというコトワザもあるので、ほうっておくわけにもいかないよね。ソフトに削除用のプログラムが添付しているモノもあるが、すべてにというわけでもない。雑誌の付録に収録しているような、ソフトのお試しモノならば、なおさらのことといえる。

さあ、整理しましょう

HT-UnInstaller
これからインストールする
HELP
バージョン

➡操作は簡単。何かソフトをインストールする前に起動するだけ。

こうした問題を解決するために役に立つのが、アンインストーラー。世の中には、いくつか存在すると思うが、ここで紹介するのは、ソフトをインストールする前のウィンドウズのディレクトリーとシステムディレクトリーの状態を記録しておき、インストール後と比較することによって、そこに追加されたファイルを検出するタイプ。検出されたファイル一覧を出力してくれるし、それらを削除したりファイル名を変えることもできるぞ。ただし、もしかしたらそのファイルをほかのソフトが使っている可能性もある。検出されたファイルは、とりあえず名前を変更するだけにしておいて、しばらく様子を見たほうがいい。あとでエラーが出た場合にはファイルを元に戻し、なにもないようであれば、削除してしまおう。

HT-UnInstaller
これからインストールするソフト名を入れてください。あとであなたが区別できる名前ならなんでもかまいません。
O.K.
Cancel

➡ここでは、別に正式なソフト名が必要なわけではない。単なる識別用だ。

セットアップは、任意のディレクトリーで解凍してプログラムマネージャーに登録するという、簡単なもの。ただしVBRJP200.DLLというファイルが必要だぞ。

◆◆

TYOTTO

●ウィンドウズ ●ユーティリティー
●DISC2¥ONLINE
¥WIN¥TYOTTO12.LZH

この本もそうだけど、最近のパソコン雑誌にはCD-ROMが付属していることが多いよね。何誌も買っていると、CD-ROMがドンドン貯まってきちゃうわけだ。そういえば、このCD-ROMに何が入ってたかな？ とかって結構あるんじゃないかな。また、そういえば、あのBMP形式の画像ファイルはどこに入れたかわかんない、なんてこともあるだろう。

そんなときに、あると便利なのがこのツール『tyotto』だ。その名のとおり、BMP正式の画像ファイルやWAVファイル、AVIファイルなどをちょっとだけ見るためのものだ。この『tyotto』を使うと、指定したドライブから指定した形式のファイルを検索して、それらを次々と見ることができるのだ。検索可能なのは、上記のほかにもアイコンやウインドウメタファイル、フォントなんかも含まれているのだ。

➡これがメインの画面だ。左がリストで、右ウィンドーで検索ファイルを指定。

BMPファイルを指定すると、画像を表示し、ダブルクリックでペイントブラシを起動して絵をエディットできる。また、WAVファイルを指定すれば、音を聞くことが,AVIファイルは動画をみることができる。また、アイコンはアイコンエディターでエディットできるようにもなっているのだ。これらの機能は特にファイル名を入れなくてもいいが、ファイル名を指定して検索させることもできるので、特定のファイルを検索させた上で、内容を確かめるという作業が一発でできちゃうというわけ。

インストールは、適当なディレクトリーを作成し、そこで解凍してやればオーケー。なお、使用に際しては、VBRJP200.DLLというファイルをウィンドウズのシステムディレクトリーにコピーしておく必要がある。また、送金方法はテキストファイルを参照のこと。

⬆WAVファイルの場合はアイコンで表示。クリックすると、音が鳴るのだ。

⬆BMPファイルを指定して検索させると、こんな感じでリストアップする。

キャプちゃん for Win32

●ウィンドウズ95 ●キャプチャーツール
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥CAPT133.LZH

ウィンドウズの環境になって何がよくなったかというと、やっぱり表示している画面を取り込んでグラフィックツールなどで加工できるってことだよね。でも、従来ウィンドウズでのキャプチャーは、一度〝クリップボード〟というアプルケーションを経由してほかのアプリケーションに貼り付けるといった感じなので、慣れるまで意外と面倒な作業だった。その面倒をなくすためにキャプチャーツールというものが登場したわけだ。この「キャプちゃん for Win32」は、タイトル通り、32ビット版のキャプチャーツール。32ビット用ということなので、ウィンドウズ95または、ウィンドウズNTでしか利用できない。3.1ユーザーの人は、下の「Captue It！」を使ってほしい。

さて、このツールを解凍すれば、実行ファイルを生成してくれるので、〝CAPT32.EXE〟を起動するだけでいい。すると、右上のようなツールバーが表示されるのだ。これがこのソフトのメインにあたる部分だ。画面を取り込むキャプチャーを行なうには、ハサミのボタンを押す。すると、マウスカーソルが十字になるので、取り込みたい部分をドラッグして範囲指定するだけでいい。あとは、この画像を保存するなら保存のボタンを押してファイルをセーブすればいいのだ。また、このツールはシェアウェアなので、継続して試用する場合は、ニフティサーブのシェアウェア代行システム(GOSOKIN) へ行ってツールの登録料として1500円を作者に支払うこと。でも、この支払い方法は、クレジットカード決算の人しかできないので注意しようね。

「キャプちゃん」を起動すると、上のようなツールバーが表示される。画面をキャプチャーするには、ハサミのボタンを押して、範囲指定をするだけでOK。すると、キャプチャーした画面が表示されるので、フロッピーディスクのボタンを押して、画像を保存すればいいのだ。また、クリップボードに取り込んだ画像を「キャプちゃん」のキャンバスに貼り付けるという便利な機能も持っているのだ。

⬅画面キャプチャーは、画面全体以外にある部分だけ抜き出す範囲指定もできる。

◆◆

Capture It! Ver2.5

●ウィンドウズ ●キャプチャーツール
●DISC2¥ONLINE¥WIN¥CAPT252.LZH

こちらはウィンドウズ3.1 用のキャプチャツール「Capture It！」だ。基本的には上の「キャプちゃん」と同じでウィンドウズの画面をダイレクトにBMP形式に変換してくれるありがたいツールだ。

ソフトを解凍すると、実行プログラムが作成されるので、面倒なセットアップは一切ない。しかし、プログラムマネージャにアイコン登録されないので、頻繁に使うのならファイルマネージャを開き、「Capture It！」の実行ファイルをプログラムマネージャのウインドーに登録する必要があるぞ。

さて、「Capture It！」を起動すると、5つのボタンがついたランチャーが立ち上がる。ここで画面の取り込みを行なうのだけど、このツールには2つのモードが用意されている。まず、ウインドー画面の一部分を選択して、その部分だけ抜き出す範囲指定。これはハサミのボタンを選択して、取り込みたい場所にマウスを合わせ、ドラッグして範囲を設定する。マウスのボタンを離せば、範囲の指定が終わり、取り込んだ画面が表示される。あとは取り込んだ画像を保存すれば作業終了。次にスナップショットというモードだけど、これはカメラのタイマー設定と同じように、あらかじめ取り込む時間を設定しておくモードだ。たとえば、動画データを取り込むなど、動きのあるものをキャプチャーするときに役に立つかも。また、取り込んだ画面にマウスカーソルを表示させないということもできる。

さて、このツールもシェアウェアということなので、登録料として4000円を作者に支払う必要がある。送金の方法は、ニフティサーブのシェアウェア代行サービスのほかにも銀行振り込みでも支払いが可能になっている。

⬆「Capture It！ Pro」というタイトルで、パッケージ販売もしているのだ。

⬆キャプチャー時にどのくらいのサイズの画像を取り込んでいるか確認できる。

⬅スナップショットと呼ばれる時間を指定して画面を取り込む機能もあるぞ。

Ultimate Paper Craft
組み立て紙模型DX

パンツァー編集部協力

全世界青年男子待望世界最強王虎完全再現

いやー、もう生きててよかった！　と思える、この紙のディテール。そう、あの伝説のコーナーを、今回、再現してみました!!　しかも、今回は第2次世界大戦中最強と言われた、あの戦車がモデルだ!!!!

今回、設計図は収録していないんだけど、一応、復活だぁ!!　といっても、もう、みんな覚えていないかな？　かつてのログイン本誌には、パソコンや潜水艦、アリ、など、いろんなものを紙だけで作るという。伝説の紙模型のページがあったんだよね。なんていうのかなぁ、こうワザみたいなものが感じられるページだったんだけど。短期連載でなくなっちゃったんだな。そんなわけで、新しくログインを読んだ人たちに、当時の感動を知ってもらいたいと思って企画したのが、組み立て紙模型DXという、このページなのである。

今回、堂々と〝DX〟と付くだけあり、作品のデキはかつての連載以上の、とんでもないものにしてください。と制作者の方に依頼した。しかも、モデルとして選んだのは、DXの名にふさわしいものということで、第2次世界大戦中、連合国側を恐怖のずんどこに陥れ、世界最強の戦車と言われた、ナチスドイツの重戦車、ケーニヒスティーガーだ!!　さらに!!　世間でよく話題に上がるヘンシェル砲塔タイプではなく、ごく少数しか存在しない、ポルシェ砲塔、すなわち初期型モデルなのである!!

くくく。たまらんでしょ？　ビリビリくるでしょ？　すぐにでも組み立てたい気持ちはわかる。でも、今回は残念なことに、ランタイム版なんだよね。読むだけ、ってやつだ。今回の記事のモデルは1回のみ制作の、ワンオフモデルというわけ。いいでげしょ？　だいたい、市販のものはないしね。

とりあえず、このケーニヒスティーガーを知らないたわけものは、下のコラムでそれがなんたるかを知って欲しい。話はそれからだ。

PzkpfwⅥ (Sb Kfz182)
Ausführug B Porsch turret

左の戦車は、一般的にケーニヒスティガー、またはキングタイガーと呼ばれているが、正式な名称を上に書いておいた。略すると、6号戦車B型、だな。ティーガーの後継のため、ティーガーⅡと呼んだりもする。

この戦車は71口径8.8センチメートルの、当時としては大型の砲塔を搭載した重戦車で、1994年1月から1945年3月までに計486輌が生産された。内、最初の50輌はポルシェ社が開発した、前面が曲面で構成されている砲塔を搭載しているのだ。今回のモデルは、この戦車なのである。

ペーパークラフトとは？

このページでは紙模型という言葉を使っているが、最近ではペーパークラフトと呼んでいることもある。まぁ、簡単に言えば、紙でいろんなものを再現することなのだが、これがなかなか侮れないのだ。紙という材質で、どこまで実物に迫れるか、いかに曲面を再現するか、という感覚は、L型メカチューンでどこまで最高速がいけるか、というヤングオート系に通じるものがある。制約が多い中で、どこまでがんばれるかの世界だね。

だから、プラモデルで作ればいいじゃん、という話とは根本的な部分で違うのだ。別に空き瓶の中に船を作らなくたっていいじゃん、とボトルシップを作っている人に言っているような感じかな。だから、紙模型というのは、仕上がりが楽しみなんだけど、そこにたどり着くまでの行程も楽しむわけ。このへんの話は右下のコラムに書いてあるので、世の面倒臭がり屋は、ぜひ読んでみてね。

さて、紙模型の恐るべきところは、いかなるパーツをも、すべて紙で作ってしまうということ。一見、当たり前のようなことだけど、たとえば、丸いもの、強度の必要なもの、といった部分も、すべて紙だけでなんとかしてしまうのだ。さすがに完全な球体を作るのは無理だが、りんごの皮を剥いた程度くらいにまでは、再現することができてしまう。すごいよね。また、そういうものを紙で作るのが、紙模型の醍醐味でもあるのだ。今回の例だと、転輪、連結式のキャタピラ、砲塔、サスペンション、砲身、といったところは、注目してもらいたい部分である。

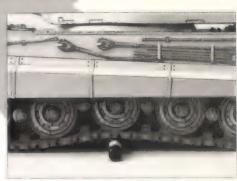
あと、紙ならではというのが、その豊富な種類だ。大型の文房具店に行くと、質や色などの違いで、驚くほどの種類がある。こういった質感や色をうまく利用することによって、紙とは思えないほどのものを作ることも可能だ。実際、ここに掲載したものを、そうやって作られたものなのだ。

というわけで、なんとなく簡単そうで深い、紙模型の世界がわかってもらえたかな？

キャタピラは可動式だ!!

➡戦車といったら、キャタピラ。しかし、紙模型といっても抜かりはない。ちゃんとケーニヒスティーガーのパターンで、しかも、連結式のため、自然な弛みも再現可能。おまけに可動式なのだぁ!!

もちろん砲塔も動く!!

⬅戦車といったら、砲塔。砲塔が回転するからこそ、ディスプレーのしがいがあるというものだ。ポルシェ砲塔の持つ、独特の曲面構成を、あらゆる角度から楽しめるのだ。

ペーパークラフトに負けない心得

紙模型は紙だけで模型を作るわけだから、パーツ数によって、完成度が大きく変わってくる。このへんはポリゴンと似ているかな。少ないポリゴンだと、カクカクしているけど、膨大な数のポリゴンだと、より曲面が自然になってくるよね。

そんなわけで、今回はあえてパーツ数を多くし、リアルな完成を優先した。この手のは、かなりのパーツ点数なので、最初は意気込んでいても、途中で根負けする人が非常に多い。

そんな人にアドバイスするとすれば、あまり一気に作らないほうがいいということ。毎日、少しずつ作っていくほうが、挫折することも少ないだろう。ただし、あまり間を開けるとやる気がなくなるので、継続してやることが大切だ。とにかく、完成までの毎日の行程を、楽しみながら作っていこう。

このページを本当に楽しむために

紙模型というからには、紙に描かれたパーツが必要だが、このCDログインのどこにもそんなページはない。もう何度も書いてしまったが、今回はあくまでランタイム版なのである。いゃー、申しわけないねー、われわれだけ楽しんじゃって。でも、ナチコロたから勘弁してね。もちろん、紙模型ができている以上、設計図なるものも存在している。したがって、設計図さえ手に入れれば、キミたちにも作ることができるんだけど……。これは国家の最高機密であるから、今回は公開出来ないのだ。うーん、残念、残念。

というわけで、とりあえず今回は、紙模型の世界と、その楽しさを知ってもらいたい。どうしても実際に作ってみたい人は、模型店や本屋などにも紙模型本は置いてあるので、買って作ってみよう。五重の塔などは、若者が作る模型型としては、なかなかの作品だ。要領がわかってきたら、自分でフルスクラッチに挑戦しちゃおう。こうなってしまえば、もう、なんでも紙模型にできるし作り放題なわけで、[illegible]のポルシェ砲塔の生産数、50輌を作ることも可能だ。ドイツの敗戦理由に、圧倒的に戦車の数が少なかった、というものがあるが、自分で3000輌くらい模型を作って、あぁ、これだけあれば、と嘆くのも可。しかも、そんだけ作れば、3時間で1輌のハンガーアウトが可能な、屈指のマイスターになれるぞ。

まぁ、そうはいっても、自分で作るのは難しいんだろうなぁ、と思う人も多いだろう。とにかく、最初は簡単な形のものを作ってみて、だんだん曲面のあるもの、面の多いものに挑戦するといい。慣れてくれば、下の写真のような凝った部分だって、どうやって作っているかがわかってくるぞ。

可動式スイングアーム

⬆なんとスイングアームまでも、完全に再現！当然、転輪は上下に動くのだ。

開閉部分は全7ヵ所

⬆開閉する部分も多いし、ちゃんとラジエーター、ファンなども作られている。

これが究極の紙模型だ!!

紙模型の利点は、前のページでも書いたように、紙質や色を変えることができることだ。だから、いくら紙で模型を作るからといって、画用紙のような真っ白な紙で作ってしまったら、いかにも紙で作りましたという、それなりのものになってしまう。やっぱり、一般の模型同様、実物にいかに近づけるかが、紙模型の大きなポイントだ。具体的には、最初に書いたように、作る紙の選定と、作ったあとのディテールアップかな。前のページで紹介したのは、普通に作った場合の完成品。ここでは、紙模型の可能性として、ディテールアップについて紹介しよう。

まず、紙の質だが、あまりツルツルしたものは、組んだあとで質感があまりない。ケーニヒスティーガーは68トンもある、非常に重い戦車だ。そのため機動性は当初から問題になったし、逆に前面装甲が150ミリメートルもあったため、前面を貫通した破損車輌は1輌もなかったと言われている。また、1943年に車輌に磁石で張り付ける、磁性吸着地雷が開発されたため、その対応策としてツィメリットコーティングという、特殊表面処理が施された。模型である以上、そういった事実関係を考えて、それにふさわしい仕上がりとなる紙を、最初に選ばなくてはならない。紙の選定に3日はかけたい。

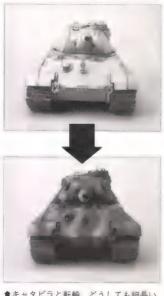
そして、色。本気で作りたいなら、ソミュール博物館に世界で最も保存状態のよいケーニヒスティーガー(ただしヘンシェル砲塔)があるので、それを見に行くのが吉。普通、資料写真はモノクロなので、資料本で何とかなるものではないからだ。まぁ、あとは残念ながらプラモデルなどのパッケージを参考にする方法かな。残念ながらこのページはモノクロなので、模型と実写写真とはそっくりなものの、実際のカラーが見せられないのが残念である。ちなみに、大戦後期では一般的な、3色のカモフラージュパターンだ。ベースの色をダークイエローにし、組んだ後からパターンの塗装を施している。模型はなんでもそうだが、塗装の仕方で大きく変わるので、完成後の塗装は凝ってみたいところ。

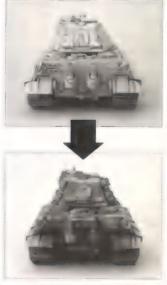
ツィメリットコーティングもバッチリ再現!

⬅感涙。この小さなひっかきキズのようなあとが、ツィメリットコーティング。第2次世界大戦のドイツ戦車には無くてはならない、重要なポイントだ。これはマイナスドライバーを紙に押しあてて再現している。

全景

⬆塗装することによって、全体が引き締まった感じがするだろう。ツィメリットコーティングの再現により、より実物に近づいたといえる。紙とは思えないよね。

フロント

⬆キャタピラと転輪。どうしても細長い紙を輪にした場合は、キャタピラに不自然な感じがあるが、連結式にしたため、重みによる弛みがリアルさを増している。

リア

⬆フロントから見た感じもかなりよい。きれいなディテールアップなので、ちょうどロールアウトしたばかりの車輌みたいだ。キャタピラのパターンに注目。

サイド

⬆パンター系列の車体なので、リアからのショットは最高だ。斜めのカットぶりは、数あるドイツ戦車の中でも屈指の美しさを持っていると思うのだが、どうか。

必須のアイテムたち

模型はそのものが活躍した時代考証がしっかりしていないと、作っていてもおもしろくないし、ディテールアップのしようもない。詳しくなれば自分で作ってみたくなるし、作ればもっと知りたくなるものだ。よい循環だな、こりゃ。

では、どうやって調べるかというと、実はティーガーの本というのは、マジで山ほど出ているのだ。とにかく、世界で一番、徹底的に調べられている戦車だろう。いつ、どこで、だれが、どんな風に戦ったかが、各車輌調べ尽くされている。特に活躍したエースの場合は、その半生まで調べられているので、資料に関していえば、足りないどころか、全部入手するのは不可能なほどの量が出版されているのだ。

ただし、残念ながら、ここに書いたティーガーというのは、ティーガーⅠのことなのである。ティーガーⅡこと、ケーニヒスティーガーは、終戦末期に登場したこともあり、活躍した期間が非常に少ない。そのため、ケーニヒスティーガーをメインにした本は少なく、ティーガー系列のひとつとして紙面に登場することが多いのだ。

まぁ、当時の状況、各戦線の話。戦車兵の体験談、といったものは知っておいて損はなく、ティーガーものの本はいろいろと目を通しておくことをおすすめする。右上の写真だと、上の段のものがそういった体験記関係だぞ。

アドバンスト大戦略

●セガ　●メガドライブ

⬆メガドライブの最高傑作ソフト。1939年9月1日のポーランド侵攻から始まるこのゲームは、確実に孫の代まで遊べる。中古を見つけたら、必ず買っておこう。

ワールドアドバンスト大戦略

●セガ　●セガサターン

⬆左のサターン版リメイクだが、多少、マニアックさはスポイルされた。ただし、戦闘シーンに描かれるドイツ戦車はすばらしく、これも確実に孫の代まで遊べる。

あと、ドイツ戦車模型を作る際に欠かせないのが、上の写真の下段左、「GERMAN TANKS」。これは第2次世界大戦に投入されたドイツ軍の装甲車輌を、可能な限り正しいデータで掲載した本。もう、必携も必携で、2～3冊持っていても損はない。注意して欲しいのは、英語版と翻訳版があることで、翻訳版は大日本絵画より4200円で発売されている。すぐ買おう。

本以外のものも紹介しておくと、ゲームではセガが発売している、「アドバンスト大戦略」シリーズが大変おすすめ。メガドライブ版と、最近リメイクされた「ワールド～」と2本あるのだが、どちらも大変お手軽に遊べて買いのソフトだ。メガドライブ版は発売が1991年ということで、そろそろ程度のいいものがなくなっているから、これぞ!!　というミントコンディションの中古を見かけたら、その場で買っておこう。バッテリーバックアップは5年近く経っているので、保険用としていくつか買っておいたほうが安心して生活できる。

最後に、もう一度、ケーニヒスティーガーのすばらしさを書いておこう。登場が遅いので、長期の活躍はできなかったものの、東部、西部戦線での活躍は伝説級で、第2次大戦中、最強の戦車と言われているのがケーニヒスティーガーなのだ。くー、かっこいいよね。変?　でも、キミたちの好きな、「星団3大モーターヘッドのひとつ、一時代に5機しか配備されなかったクバルカンの破裂の人形!!」、とかと同じ感覚なんだけどな。

特別寄稿 松本タンクローの
俺が松本タンクローな理由(ワケ)

図面を見る、スペックを暗記する、デッサンする、轢かれてみる、などなど、様々な楽しみを提供してくれるのが戦車というもの。

1973年の第4次中東戦争では、エジプト軍の使用した対戦車ミサイルの驚異的な戦果から、専門家を中心に〝戦車無用論〟などが唱えられ、俺自身は猛烈にその説に反対したにもかかわらず、高校のクラスメートは、誰ひとりとして感心を示してくれないまま、ずいぶんとさびしい思いをしたものだ。

幸い、戦争はイスラエル軍の勝利に終わり、対戦車ミサイルが、戦車の持つ攻撃的性格のない、基本的には守備兵器であることが明確になり、戦車は生き残った。俺自身はうれしかったが、高校のクラスメートたちは誰ひとりとしてよろこんではくれなかった。

人それぞれであると思った。

最初に戦車を見たのは、自衛隊土浦武器学校でだった。あんなに土浦というところが遠いとは思わなかったので、ついたときにはすっかり夕方。もちろん学校は閉まっていたが、フェンス越し、裏庭に並んでいる戦車が見えて、俺は思わず何度もシャッターを切ったものだが、帰って現像してみるとアメリカ軍のM36で、なんでー、つまんねーの、という感じだった。

俺の好きな戦車のアングルは、砲塔を横に向けた戦車を斜めうしろから撮影したもの。いつもうしろを見たがっていたというトラウマのせいだろうが、グッとくるの。

恒例 CDログインブックレビュー

すばらしきビル本の世界（ワールド）

あの人、なんつったっけ？　大金持ちでさ、ソフトハウスの社長。なんか、でっかいメガネしてて、おたくっぽいの。ああ、ビル。ビルだビルビル。

ビル・ゲイツ　未来を語る

著者　ビル・ゲイツ
出版　アスキー出版局
価格　1800円［税込］

2、3年前からビル・ゲイツおよびマイクロソフトに関する書籍の翻訳が出はじめたが、当初は、そんなにポピュラーにはならないだろうと思われていた。なにしろ、それは裕福な家庭に生まれた、きわめて頭のよい青年が、ハーバード大学在学中に自分のソフト会社を作り、順調に業績をのばし、ついには世界最大のソフトメーカーを作り上げる話だからだ。大きな危機に陥ったこともなければ、熾烈な内部権力闘争もない。ビル・ゲイツを頂点とした一枚岩のソフトメーカーの成功物語では、スリルもサスペンスもないではないか？　というのが大方の見解だったのだ。と、はっきり言えるかどうかは疑問だが、少なくとも我々はそんな気がしていた。

しかし、やはりアメリカの作家というのはさすがだ。ほとんどビョーキ（⇐古い）と思えるほど対象に肉薄し、ふつうなら遠慮してしまうほどのことを遠慮会釈なしに書いてしまうのだ。

そんなビル本の世界だったが、他人の書いたものは次のページにゆずるとして、ついに1995年12月、まさしく決定版と言えるものが登場した。これがその「ビル・ゲイツ未来を語る」だ。決定版たるゆえんは、もちろん本人が書いたから。

この本で、これまでいろいろと書かれていた事柄が明確になるのでは？　と淡い期待を持つ人々も多いだろう。あそこのメーカーとのアレは実のところどうだったのだろう？　あるメーカーのプログラマーに世界最大のコンピューターメーカーのいろんなことを語っちゃって、それが当のコンピューターメーカーに洩れちゃって、あんなことになっちゃった件はどうなるのだろう？　とかね。

残念ながら、都合の悪い記憶の数々はひとつも触れていないか、あるいはサラっと流しているかのいずれかなのでございます。仕方ないと言えば、仕方ないのであきらめるとして、この本の主な内容は、タイトル通り未来、それも情報ハイウェイが描く、ネットワーク化された社会の可能性を熱っぽく語っているわけ。ちょっと月並みな未来像、という雰囲気もなきにしもあらずで、教育テレビの特番というムードもあるが、情報ハイウェイおよびインターネットの問題点やデメリットをちゃんと押さえているのはさすがっぽい。当然ですけど、かなりビジネスについての記述が多いものの、決して、成功した男が過去をふりかえって自慢し、将来についてふやけた夢物語を語っているわけではない。

むしろ、この人の場合、言ったことは実行する、という含みが行間にうかがえ、実にどうも話に迫力がある。ビルが言ってんだもんね、ということだ。ビルが言うには、などと話をしたい人にも、まあ、必読のビル本であるだろう。

コラム for ビギナー

ビル本とは？

ウィリアム・ヘンリー・ゲイツ、家族には3世と呼ばれ、一般にはビル・ゲイツ。アメリカのソフトメーカー、マイクロソフトの最高経営責任者にして、パーソナルコンピューター業界に対し、最大の影響力を持つ男。1955年10月28日、ワシントン州シアトル生まれの41歳。サソリ座でまだ新婚ホヤホヤ。天才的プログラマー、という評価を得ているが、確実にひとりだけで作ったソフトウェアというのは、各種の伝記を読む限りない。

ハーバード大学に通っていた時期と、短い期間、テキサス州アルバカーキーでソフトの仕事をした以外、ずっとシアトルで生活し、自分の会社もそこに作った。彼の会社の最大のヒット商品は、MS-DOSと呼ばれるパソコン用オペレーティングシステムで、1995年、その最新バージョンである「ウィンドウズ95」を発売。世界中で、700万本を超える大ヒットとなったのは記憶に新しい。

総資産は、800億円とも1兆円とも言われ、アメリカ、『フォーチュン』誌において、世界最年少の億万長者とされた。伝記によると、本人はその件について、「金はない。株ならある」と語ったとか。そんなビルだけに、パソコン関係のライターが放っておくはずがなく、様々な伝記が書かれてきた。そして、そうしたビルに関する一連の本のことを、ビル本と呼ぶようになったのだ。でも、最近あちこちで勝手に書かれて、ちょっとナーバスになってるんだってさ。

著者　スティーブン・メイン
　　　ポール・アンドルー
出版　三田出版会
価格　2800円[税込]

本人のが登場するまで、ビル本の決定打、と思われていた本。ビル本の性格として、あとから出版されたもののほうが厚く、細かく、誤差修正がなされつつ、最新のトピックを扱っているということがある。現在、最前線で活躍している人の伝記を書くのは大変だ、ということですな。明日には何を始めるかわかんないんだもんね。

さてこの「帝王の誕生」なのだが、実にまっとうな伝記物語なのです。調査は繊細でゆきとどいており、ビル・ゲイツがどこで生まれ、どう育ち、何をしてきたかが、こんちくしょーというぐらいにわかる。たとえば、あのBASICは、ハーバード時代にビル・ゲイツと親友のポール・アレンが作った、とされているし、ビル自身の本にもそう書いてある。

しかし、この本によると、ふたりのBASIC作りを手伝った。第三の人物が存在し、ていねいなことに、彼の写真まで掲載されているのだ。不幸にして彼の名前はパソコン史からスッポリ抜けてしまっているが、似た話はまだある。IBMの依頼をなかば強引に引き受け、てんやわんやの中でDOSを作ることになったのだが、彼らは納期になんとか間に合わせるために、地元の中小企業であるシアトル・コンピューターから出来あいのＯＳを買い取り、それを改造した。やがてDOSは市場を圧倒したが、そのときにはゲイツの先見性によりDOSの諸権利はすべてマイクロソフトの手に落ち、シアトル・コンピューターは歴史の波にすっかり沈んでしまっていた。などなど。

前半の、若さにまかせて走り続ける頭脳集団マイクロソフトは非常に魅力的であり、また後半の、あらゆる困難を、その強引さと頭のよさで切り抜けるゲイツの迫力は、これがまたリアルタイムで見てきたことばかりだけに、さすがに迫力がある。専門的なことは最小限に押さえられてはいるが、やはりある程度の予備知識はいるか。

いずれにせよ、2段組み約600ページという大長編の本だが、資料的価値も豊富にあると思うの。

ビル・ゲイツ
巨大ソフトウェア帝国を築いた男

Bill Gates
HARD DRIVE
ビル・ゲイツ
ジェームズ・ウォレス ジム・エリクソン
Bill Gates and the Making of the Microsoft Empire

著者　ジェームス・ウォレス
　　　ジム・エリクソン
出版　翔泳社
価格　2800円[税込]

冒頭、MS-DOSバージョン5.0の発表会がニューヨーク湾に浮かべられた全長94メートルの大型クルーザー、ニューヨーカー号に、約500名の関係者を集め、開催されたとある。ゲイツによるバージョン5.0の説明は、衛星中継により全米300のテレビ局へ流され、そのとき、マイクロソフトはソフトウェアのメーカーとしては全米初の年間売上高10億ドルを超えていて、ゲイツ本人は全米で第二位の億万長者だった。1991年の夏の話だ。

最近の、ウィンドウズ95の大騒ぎを見て、パソコン業界で10年に一度のビッグイベントだ、なんて言っているけど、よく考えると、マイクロソフトって、昔から似たようなことをしていたようなのではあります。

『帝王の誕生』と比べると、分量の少ないぶん、読みやすいし、半分近くまで読まないとMS-DOSすら完成しない、というわけで、ちょっと内容は古くなっている。話の最後はウィンドウズ3.1の登場あたりだ。

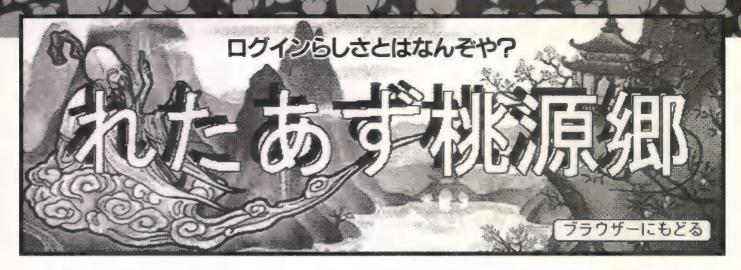
これもまたマイクロソフトの成功物語ではあるのだが、論調はいささか厳しいような気がしないでもない。ようするに、ゲイツはありとあらゆるえげつない手段を使ってマイクロソフトを成功へと導く男で、ライバルにとっては文字通り敵、という感じだ。マイクロソフトの製品は、バージョンが3になるまでバグだらけ。アプリケーション分野で最終的な勝利を収めたのは、当然ながら自社のウィンドウズにいち早く対応させたからで、なおかつ、同じ製品にしつこいまで改良を繰り返し販売する、とかね。

情報ハイウエイやインターネット以前の話であり、アメリカのハードメーカーもまだ元気だったころに出版されたのだから、やはりこうしたネガティブな評価が目立つのだろうけど。偏った本かというと、そんなことはないので大丈夫。若いマイクロソフトはやはり魅力的だし、面白いビル本にまだ慣れないビル本初心者のユーザーは、この本で練習してみるといいだろう。読みやすいし。

これからもがんばれビル

我々が調査したところによると、現在は第二次ビル本ブームらしい。前回のブームでは、合法と非合法の間あたりの書籍扱いで、写真が主体であり、なおかつ、ゲイツ本人は少しも登場しなかったそうだ。販売も、新宿やお茶の水の限られた書店においてのみ行なわれって、ばかばか、そろそろ、「それはビニ本でしょ」って突っ込んでくれなくちゃ困る。

本当のビル本というのは、もっぱら工学関係の書籍の中にあることが多く、限られた専門家が読むもので、コンクリートなどの材料工学、図面の引き方、見積もりの立て方などが中心となっているようだって、ばかばか、「それはビルディングの本」って突っ込んでくれなきゃダメじゃん。

ともかく、本当の話、このたびのウィンドウズ95発売と、本人の著書の大ヒットで、ふたたびビル本が活況を呈する可能性が出てきた。これからも、あらゆる角度からあのメタルフレーム眼鏡の大金持ちを分析した本が出てくるだろう。とはいえ、なんか、これ以上どんな本を作れるかというと、もう予想もつかないって感じも。ま、なんとかなるでしょ。

1号がとても面白かったので2号も買ってしまった。それにしてもCD-ROMが4枚も入っているとは思わなかった。それも業界初だそうで、おめでとうございます。2号で4枚組だったんだから、3号で業界初の5枚入りになるんでしょうか？

（富山県　為井一史）

CD-ROM4枚組という恥をさらけ出したログインだが、今一番アツイパソコン雑誌なことには間違いない。（愛知県　柴田知則）

今度はCD-ROM8枚組で980円ぐらいにしちゃえば、どう？

（千葉県　掘る死に男）

買ってみたらCD-ROM4枚組、すごいっすね。また次回期待してますよー。

（宮城県　宍戸洋平）

などなど、やはりインパクトが大きかったのか、CDログインのアンケートはがきに書かれたおたよりの中で、一番多かったのが2号のCD-ROM4枚組に関するものでした。たくさん入っていてお得とか、CD-ROMの枚数を減らして値段下げろとか、いろんな意見が飛び交っておったんですなー。業界でもインパクトが強かったようで、相変わらずバカやってるなーログインは、みたいな評判が上がっていたようであります。て、そんなこんなで話題だったCD-ROM4枚組ですが、実はこれ、予定していたことではなかったのです。いろんなソフトを考えなしに入れていったら、あっという間に容量がオーバーし、4枚組になってしまったのであります。最初は2枚組の予定だったんだけどね。おかげで、本の流通を行なっている人たちから「輸送しにくい」などの苦情をいただいたりしちゃったのですな。そんなわけで、今回はさすがに懲りて、4枚組などという無謀なことはしませんでした。だって、もうやるなって言われちゃったんだもん。だから、このまま倍々プッシュで枚数が増えていくのだろうか？　の、ご期待に添うことは出来ませんでした。けど、これでよかったんだろーなー、本気で倍々に枚数が増えていったら、7号ではCD-ROM128枚組なんてことになるんだからなぁ。そうなったら、ちょっと仕事大変かな？

でもひそかに、業界初のふたケタ枚数は狙っている編集者

⬅自己を犠牲にして、初めて笑いをとる男、人は彼を自爆型お笑い編集者と呼ぶ。

CD-ROM内ソフト使い方

裏表紙に隠された4枚目のCD-ROM"緑の大地"をディスクドライブに入れ、ウィンドウズのファイルマネージャーを起動し、CD-ROMのカレントディレクトリにある、"LETINST.EXE"を実行してください。そうするとインストーラーが起動しますので、あとは画面の指示に従い、CD-ROM内のデータをハードディスクにインストールしてください。

ちなみに、ハードディスクの空き容量は、42メガバイトほど必要ですので、容量が足りない場合、インストールが出来ないこともありますので注意してください。

インストールが終わったら、ハードディスク内にインストールプログラムによって作成されている"CDLET2"ディレクトリ内にある、"START.BAT"を実行してください。こちらは実行してくれれば、ウィンドウズ上からでもDOS上からでも立ち上がります。

プログラムを実行すると、いよいよCDれたあず桃源郷の付録ゲーム『青山邦宏の世界を一本釣れ外伝3　～収穫祭～』が始まります。ちなみに、ゲームは18才未満の人はプレーできませんので、くれぐれもご注意しろよ。

それでは期待とともに別のところも膨らましつつゲームを存分にプレーしてください。キミは何人の女の子を征服することができるかな？　なんて、全部ウソです！　そんなゲームもディスクもないです。編集質問電話に電話するなよ。

いいんだよ、キミはなにも間違えちゃいない。お金出して買ってくれれば、CDログインをどう使おうともキミの自由なんだから。

営利目的の編集者

はーい!!自分のマシンじゃ動かせないのにCDログインを買ったバカでーす！　何考えてんだろうな。CDをじーっと見ても、虫めがねで見ても、顕微鏡で見ても何も見えてこない。何してんだろ、オレ。だからアンケートも、本文だけで対応したのだ。マルチメディア対応ではないのだぁ。

（静岡県　大島俊光）

大沢さんの不思議な踊りでエナジードレインを受け、危うくロストするところでした。

（東京都　増田さんがいなくなってちょっとさびしい読者）

ごめんなさい。本当にごめんなさい、モザイクをかけるのを忘れていました。

発禁処分をマジで恐れた編集者

金平さんの髪……、ますます触りたくなってきた。本当にお願い、一回でいいから触らせて。髪まとめるシーンあったでしょ。埋もれてたの。あのシーンすごく好き。いーなぁ、長髪。すっごくかっこいいーっ。私はまたショートだ。いいんだ。ハルトさんと同じくらいだから。それにしても、CDログインめちゃめちゃ面白かった。ディスク4だけでも相当楽しめた。大沢さんに対しての見方が変わった。やっぱみんな変な人なんだというのを実感した。でも、よかったよ。またやってね。

（東京都　載せてくれて超カンゲキのΣ）

えー、金平にこのおたよりを見せたら、「今度、髪を切るので、切ったら送ろうか？」なんて言ってました。欲しい？

金時計の鎖を買って欲しい編集者

確か〝れたあず桃源郷〟の、〝あ〟は始まった頃は小さかったような気がするのですが、いつの間にか大きくなってますね。何故？　（福岡県　島津利功）

単なるリニューアルです。やっぱり〝あ〟が大きくなると、気分も一新するってものでしょ。

決して誤植じゃないと声を大にして言いたい編集者

今すごい勢いでパソコンが売れています。ログインもパソコンに関する記事を取り入れてみてはいかがでしょうか？

（岐阜県　HD）

見損なわないでください。ログインは一時的なブームに乗ってパソコンの記事を作るような雑誌ではありません。あしからず。

カタブツ編集者

僕と田野君はどこがどう違うのですか？

（千葉県　橋川直人）

田野のほうが、ちょっといいヤツだと思うな。気が利くし。

適当に答える編集者

冬は俺の季節。

（宮城県　金沢裕幸）

じゃあ、春と夏と秋はあんたのものじゃないんだな。そんなに春と夏と秋が嫌いなら、一年中、冬の世界へ行ってしまいなさい。

子供のような反論をする編集者

最悪や。サターンとスーファミを盗まれた。部屋のロッカーに鍵をかけといたのに。なんでやねん。くそー。最近、「最悪や」と言うのが口ぐせになってきた。菊花賞は外すし、最悪や。

（大阪府　河井宏道）

というところで、今回のれたあず桃源郷はお開きとさせていただきます。それでは、また次号。

なんのフォローもしない編集者

イ ンタラクティブのしかた

さて、インタラクティブと言えば双方向だが、十字路の場合はどう呼ぶのか、ちょっとわからない。ただ、ときどきインタラクティブだな、と思っていたら一方通行だったりしてにっちもさっちもいかなくなってしまい、途方に暮れてしまうことが、私道ではよくあるので注意しよう。行き止まりということもある。ちなみにインタラクティブの代表的存在であるCATVだが、未だその存在は謎に包まれている。まあ、ケーブルテレビの略ということまではわかっているが、テレビにはたいてい電源ケーブルが付いているものであり、それをわざわざ強調する意味がわからないのである。

⬆インタラクティブを甘くみていると、大変なことになる。そりゃ大変なのだ。

薬物まみれの編集部

いろいろな雑誌でこの言葉がほの見えるので、すっかりメジャーになってしまった業界用語、年末進行。

やはり、計画性と節操が致命的に欠けているログイン編集部の編集者たちは、今年も年末進行でてんてこまいだ。しかも、今年はCD、Eログインのオマケつきだったりするから救われない。さらには、去年より人材も減っている。

さて、仕事が忙しくなると、どうしても増えるのが徹夜。今まで、いろいろな徹夜を少しでも楽にできるような方法が開発されてきたが、最近、急速に人気を集めている徹夜アイテムがある。それがカフェインだ。とうとう、薬に頼り出したと言われるとひと言もないのだが、さすがにコーヒーなどの覚醒成分だけを抽出した薬だけあって、その効果はてきめんなのだ。

さて、普通に飲んでいる分にはカフェインを直接摂取する薬は昔からあるわけだし、なんら問題はないのだが、最近さらに効果を上げるために、いろいろな摂取法を工夫し始める無茶な若者たちが現われ、ちょっと問題視されている。

カフェインをコーヒーに入れたり、アルコールと併用したり、一回1錠と注意書きにあるのに2～3錠を一気に摂取したりして、覚醒効果だけでなく頭をハイにさせるやつらが編集部にはいるのである。本人たちは体には影響ないと主張しているのだが、そういう者たちがときどき編集部でギカ笑いを始めたり、「なんか冷や汗が出るんだよな」などと訴えている現場が目撃されている。

読者のみんなは絶対にこんな奴らのマネをしないように。こちらは一切の責任を取らないし、命が危ない。

そんなおり、アメリカ帰りの青柳が日本製の2倍はカフェインの含まれている錠剤を土産に持って帰ってきたが、さすがに今のところ、それでの無茶な摂取法を試みられてはいないようである。

⬆あー、キクゥ～。

第3回 またマルチメディア

便利で使える憎いヤツ、マルチメディア。近ごろ噂の彼らだが、いまだその姿かたちを確認したものはいないという。奴らはいったい何者なのか。今回はその秘密のベールの向こうを探る。

私は マルチメディアを見た!

あなたは神を信じますか。こんばんは、矢追ずんいちです。今晩はテレビをご覧のみなさんに衝撃的な映像を多数お見せいたします。これらの映像はすべてが真実。すべてが実際にあったことなのです。

それでは、パネラーのみなさんをご紹介いたしましょう。まずはマルチメディア研究家の大貫教授。

「マルチメディアなんて嘘だ!」

映画監督の大島なぎら健一監督。

「マルチメディアは、いる!」

それではまずVTRから、どうぞ。

「ありゃあ先週の日曜日だったかな。オラが畑で野良仕事をしてたら、あの山の向こうにオレンジ色の光が浮かんでいるでねえか。おらぁ見ただ。ありゃあ。確かにマルチメディアだあ」

以上、アメリカオクラホマ州のボブスンさんの目撃談でした。

「違う! それはマルチメディアなどではない!」

大貫教授、それではいったいなんだというんですか。

「おそらく、UFOか何かと見間違えたのではないかと」

大島監督のご意見は。

「あっ、聞いてなかった」

それでは次のVTR、回転。

極秘映像、本邦初公開!

⬅これがマル秘写真だ! なにしろマル秘中のマル秘なもので、肝心のマル秘の部分はすべてマル秘マークで覆われている。きっとすんごいマル秘が写っているに違いない。

マルチメディアの神2

アルメチディマ様

「ボブスンさんの証言を得たのち、我々取材班は彼がマルチメディアを目撃したというあの山の向こうへと向かった。何かマルチメディアの痕跡が残されているかもしれない。草木の生い茂るその地域一帯を調査する我々取材班。そして数時間に渡る調査の末、取材班は

マルチメディア目撃談

●Aさん(36歳 会社経営)

あれは、私が夜の首都高を彼女とドライブして、ベイブリッジへ向かっているときでした。うそ。本当は自転車に乗って、飼っているアヒルとラーメン屋に向かっているときでした。私は、もやしラーメンを頼もうか、みそラーメンにしようか、一生懸命考えていました。そのとき。ええ、あれはマルチメディアです。間違いないです。

●Bさん(18歳 貧乏学生)

どういうことなのかよくわかりませんが、気がつくと、なんだかベッドのような場所に寝かされていました。その記憶もないのに私は全裸で、どこからか水の流れるような心地いい音が響き、甘い匂いもしてきます。やがて、人影が近づいてきました。

「お客さん仕事何やってんの?」

それからはもう言えません。マルチメディア万歳!

空に浮かぶ謎の物体!

⬅目撃談によると、6月6日に現われたマルチメディアは、あっち行ってこっち行って落っこちたという。ワーオ。

1本の木の影に横たわる、内臓がすべて抜きとられた牛の死体を発見したのであった。ジャーン！」

つまりキャトルミューティレーションがそこで行なわれたのです。

「まさかこれもマルチメディアの仕業だというのか？　君たちはこういう理解できないものは、なんでもすぐ非科学的なもののせいにして、カタをつけようとする！」

それでは大貫教授は、いったいこの牛を殺したのはなんだと？

「霊かなんかじゃないかな、と」

大島監督、何かご意見は。

「ごめん。寝てた」

大貫教授はあくまでマルチメディアはいないと主張されるようですが、それではこちらの写真をご覧ください。マルチメディアが湖に着水しようとしている写真です。

「こんなものは合成だ！」

いえ、コンピューターによる分析の結果、合成写真ではないことが証明されています。

「じゃ、ネッシーだ。ネッシー」

アメリカで撮影された写真です。

「じゃあ、ビッグフットだ」

湖と関係ありませんが。

「いちいちうるせえな。じゃあ、野人でいいよ。野人で」

「野人などいない！」

おっと、大島監督。

「いや、野人はいるって。俺こないだテレビで見たもん」

「それこそインチキだ！」

「いや、本物の証拠にチンコ丸出しだった。人間ならテレビでチンコ丸出しは絶対不可ですからね」

「しかしチンコだぞ。野人か人間かはともかくとして、ヤツをお茶の間に流してもいいと思うか」

あの、なるべくならマルチメディアについて討論していただきたいのですが。

「野人のチンコはマルチメディアなんじゃないか？」

「すると君はアレか。牛の内臓を抜き取った犯人は、野人のチンコだとでも言うのか！」

「そうそう。きっと、ボブスンさんが見たオレンジ色の光も、野人のチンコの光だったに違いない」

「野人のチンコなど、いない！」

おふたりの討論はまだ続いているようですが、そろそろお別れのお時間が近づいてきたようです。それではまた次回、第2弾でお会いしましょう。さようなら。

◆ウシさんは肉もうまいが内臓もイケル。マルチメディアはすき焼き派ではなく、モツ鍋派なのかもしれない。通だ。

ビジュアルばあさん95

ジャーーン！
スタート
バッ！
マイコンピュータ
どよ〜ん
さあ、まさぐれ マウスでぐりぐり
コマンドキーにもどして
GUIなしだから
たすけてー

大募集尿道結石バージョン

この春から某雑誌編集部で編集のアルバイトを始めたK藤くん(21歳)の持病は、尿道結石であった。読んで字の通り、尿の通り道に石ができてしまう恐ろしい病気である。

尿道結石といえば、かなりの痛みをともなう病気として知られている。その痛みたるや、

「いたたたたた」

なんて生易しいものではない。いったん石が痛み出したら最後、激痛が[illegible]を上下に走りまわり、その痛みで床を転げまわるが、転げまわったことによってさらに痛み出すという、まさに無間地獄のようなものだ。むろん、個人差は多少あるらしいが。

いつもは比較的感情を表わさないほうで、どちらかというと喜怒哀楽の中でも〝つまらない〟というような表情をしていることで有名なK藤くんだが、結石がうずき出すと、

「いたたたたた」

なんて顔をして痛がっている。こんなK藤くんに励ましのおたよりを。

CDログインにおける
トラブルシューティング講座

かける前に読む!

グッと10数えてから質問電話をかけましょう

人間、予期せぬことが突然起こると、ドキドキしちゃって、いつもと違った行動をしてしまうもの。パソコンにおけるトラブルなんて、予期せぬものの最たるものかな。突然画面が消えたとか、突然ハングアップした、なんていうトラブル症状は星の数ほどあるからね。

しかーし、よくよく調べてみると、画面が消えたのは。コンセントの接触が悪かったからだとか、トラブルがそういうつまらない原因であることも、また多いのだ。そうとは知らず、メーカーさんに、我を忘れて罵声を浴びせてしまう人も統計上多い。で、あとで原因が自分にあるとわかって、「わははは、この間、こんなことがあったよ」などと、友人との笑い話のネタにし、自分のひょうきん度を上げたりするから始末におえない。

なーんて、トラブルシューティングのページで、前置きをぐだぐだと書いていると、本当に困っている人が余計イライラしそうなので、このへんで本題に入りましょう。とはいえ、これを書いている時点ではさすがにまだなんのトラブルも報告されていないので、トラブルを想定して書くわけだが、それでもハードディスクの中身がぐちゃぐちゃという深刻な状況にはならないはず。やはり一番多いのは、ゲームが動かないんですけど……、というようなものだろう。

そこで、これから初歩的なトラブルの解消法を紹介していくので、とりあえず、自分のマシンの症状が該当してないか確認してから、編集部に問い合わせて欲しい。参考までに、よいトラブルとダメなトラブルのやり方を掲載しておいたから、ダメなトラブルにならないように気をつけてください。

×かなりダメなトラブル

これは典型的なダメなトラブル。画面に変な文字が出た途端、[illegible]集部に怒りの電話をかけてしまう。しかも、質問電話ではなく、直[illegible]話だったので、状況のわからぬバイトに対応されてしまい、自分でさらに火に油を注ぐ結果に……。どういう症状か？　メモリー[illegible]？　など、[illegible]かいことを調べずに電話してしまったので、質問されるたびに、そのつど調べるハメになるが、原因はキーボードに本が乗っていただけでした。

○わりとよいトラブル

お次はわりとよいトラブル。収録のゲームが遊べないので、ちょっと不安になるものの、ドライブ故障の可能性もあるので、ほかのディスクでもチェック。特に問題はないので、質問電話で聞いてみることにした。トラブルの症状と、マシンのスペックを話し、さらにCONFIGの確認をすると、どうもフリーエリアが足りなかったようだ。メモリー確保の方法を聞き、ゲームも遊べ、その後、一生楽しく暮らしました。

フリーエリアを600KB確保したいのですが？

最初のCD-ROMのセットアップのページでちょこっと書いたけど、まずフリーエリアについて説明しよう。まぁ、繰り返しになってしまうけど､インテルの80x86系統のCPUは、8086との互換性を持たせるために、１メガバイトのメモリーアクセスの制限がある。というのは、8086が１メガバイトしかメモリー管理ができないからだ。

で､このうち上位の384キロバイトをアッパーメモリーといい、パソコンの基本システムなどに割り当てている。そして、１メガバイト（1024キロバイト）から384キロバイトを引いた､640キロバイトが、ユーザーズメモリーというわけだ。したがって、DOSで何かするには、640キロバイト内で動かさなくちゃいけないのだ。わかるね？

さて､640キロバイトのメモリーが使えるといっても、実際はそのエリアにDOSだとか、いろんなデバイスドライバーが入るため、３分の２ぐらいしか空きはないはず。だいたい400～500キロバイトくらいの間だね。しかし、こんなメモリーじゃ、ゲームは動かないことが多いので、ちょっと工夫して空きを作ってあげなくちゃいけない。そのために必要なのが、下に書いてある３つのコマンドだ。

それぞれの役割は下の各コラムを読んで欲しいのだが、簡単に説明しておくと、アッパーメモリーの384キロバイトは､すべて使われているわけでなく、ところどころに空きがあるのだ。そこで、その隙間を有効に使ってみよう、というわけ。ちなみに、DOSの画面で〝MEM/C″と打つと､現在使用可能なアッパーのメモリー量と、何がアッパーエリアに上がっているかがわかるようになっている。１画面ずつ見るには、〝MEM/C/P″だ。

まず､CONFIGで下の設定をしたら、MEMコマンドでアッパーの確保ができたか確認しよう。注意してほしいのは、登録する順番が決まっていることだ。順番は必ず、HIMEM が EMM 386 より先になるようにしておくこと。無事、アッパーエリアが確保できたら、次は何をアッパーに上げるか考える。普通はCD-ROMドライバーなど、大きなものを上げ、余った部分に小さいのを入れる方法だ。ただ、書いた順になるので注意しよう。

CONFIGの場合､アッパーに上げる方法は､〝DEVICEHIGH＝～″とすればいい。で、AUTOEXECのほうは、頭に〝LH″(loadhigh)と付ける。簡単でしょ。一応、書いておくと、〝DEVICEHIGH＝C:￥DOS￥～″、というのがCONFIGでのやり方で、〝LH C:￥MOUSE.COM″ というのが、AUTOEXECのやり方だ。

まぁ、とりあえず、自分でも試してみよう。で、MEMコマンドでチェックしつつ、また設定を繰り返す。これでもフリーエリアが足りなきゃ、何かをいらないデバイスの頭に、一時〝REM″を付けて保留にしておこう。

とりあえずMEM/Cだ

■MEM／Cコマンドは、ユーザーズメモリーがどのように使われているのか表示してくれるもの。何がアッパーエリアに移せるか、これでチェックするのだ!!

関連書籍はいろいろある

⬆とにかく、メモリー本はいろいろ発売されている。今後は必要ないものだけど、とりあえず一冊くらいは持っておきたい。

フリーエリアを確保するのに必要なもの

フリーエリアを確保するには、とにかく、ここにある3つのコマンドをCONFIGに書き込んでおかねばならない。具体的な書き方は8～9ページのセットアップ記事のページを見て参考にしよう。なお、この3つが全部通用するのは､80386以降のCPUなので注意してね。

一応、その理由をひと言書いておくと、メモリーの確保に仮想86モードというのを利用した、仮想EMSドライバーを使うためだ。これは1メガバイトを超えるメモリーにアクセスをするには、必要不可欠のものなのだ。しかし、この仮想86モードは80386以上のCPUじゃないと利用できないので、残念ながらマシンが限定されてしまうのである。

HIMEM.SYS

[illegible]

EMM386.EXE

[illegible]

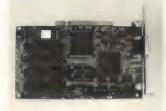
DOS=HIGH、UMB

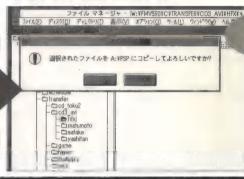
[illegible]

ムービーのコマ落ちがとてつもなく激しいのですが?

ＣＤログインには動画データがいくつか入っているけど、この動画データというのは、結構、完全再生するのが難しい。というのも、もともと、ビデオテープなどの映像をキャプチャーするわけだが、これを何フレームで取り込むかによって、ユーザー側の再生状況が変わってくるからだ。たとえば秒間30フレームという大量のデータだと、再生側のハードの負担が大きく、ある程度パワーを持ったマシンでないと完全再生ができない。つまり、表示が間に合わなかった映像を飛ばしちゃうわけ。これを〝コマ落ちする〟というのだが、もし、自分のマシンでコマ落ちが激しい場合、次のような方法で、もう一度試してほしい。

まず、CDから直接再生してコマ落ちが激しい場合。こういうときは、ハードディスクに一回、データをコピーし、ハードディスク側から再生してあげよう。ハードディスクのデータ読みとり速度は速いので、CDから直接再生するよりは、少しはマシになるはず。

また、それでもカクカクしてしまう場合は、自分のマシンのグラフィックチップが、ビデオアクセラレーション機能を持っているか調べよう。もし、その機能を持っていながら、動画が遅い場合、別なところに原因があるはずだ。グラフィックドライバーをもう一度入れ直すなど、原因が何か探そう。

このような手もあります

⬆ビデオアクセラレーション機能を持つウィンドウアクセラレーターを買えば、動画をばっちり再現してくれるでしょう。

⬅とりあえず、直接再生するよりもマシになったはずだ。画像データはサイズが大きいため、書いたり消したりするのが面倒かもしれないが、これはしょうがない。

PCのゲームをインストールしようとしたら、画面がまっ黒になりました

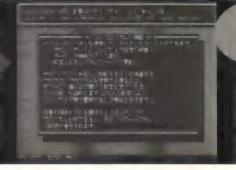
ＰＣのゲームをインストールしようとしたとき、よくやってしまうのが日本語モードと英語モードの切り替え忘れだ。つまり、PCのゲームを日本語モードで立ち上げちゃったり、逆に英語モードに切り替えたままで、日本語のゲームを動かしちゃったりするやつだ。これは、わかっていても、ついついやってしまうことなんだよね。

症状としては、英語モードで動かすものが日本語モードだった場合、画面がまっ暗になることが多い。実行ファイルを起動させると画面に何も表示されてないので、ハングアップしたかのようにも見える。もし、このように状態になったら、どちらのモードで動いているのかの確認をして欲しい。

逆に日本語モードであるべきなのに英語モードだと、画面がぐちゃぐちゃになるので、すぐにわかるはず。こちらもモードの切り替えで、もう一度実行してみよう。

さて、実際、どのようにモードを変えるかたが、一時的に変えるならば、CHEV US(JP)と打つ。英語モードならUSで、日本語モードにするならJPだ。ただし、これは一時的なものなので、登録したドライバー類などがひっかかることもある。そういう場合、CHEVではなく、SWITCH US(JP)にしてみよう。こちらは完全に環境が変わるので、常駐プログラム関係のトラブルは少ないはずだ。

周辺の設定も注意

⬆サウンドブラスターなどのカード関係や、ドライブ関係のドライバーなどのインストーラーも注意。日本語版と書かれたものは、ちゃんと日本語表示ができる状態にしておかないと表示が変になるぞ。

⬅ぐちゃぐちゃだった画面は、この通り、ちゃんと読めるようになりました。画面表示が変な場合、日本語と英語を切り替えて、もう一度立ち上げ直すといいかも。

CD-ROMドライブを認識しません

CD-ROMドライブが認識しないのは、多くの原因が考えられる。もし、接続して初めて立ち上げるなら、ドライバーの登録書式が間違っているとか、CD-ROMエクステンションのパスが正しくないか、など、設定をもう一度確認しよう。また、ケーブル類の方向が正しいか、ちゃんと差さっているか、など、細かいチェックも必要だ。

では、今まで動いていたのに、急に認識しなくなってしまった、という場合だが、そういうときは、その直前に何をしたか思い出そう。CONFIGやAUTOEXECをいじっていないか、何かをインストールしたときに設定を変更していないか、などを思い出そう。普通にCDログインを使用している分には、このように症状は出ないはずである。

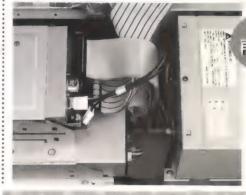
また、外付けドライブの場合、電源が入っていないというのも、日本古来からあるボケなので、一応、確認しておくこと。SCSIの場合は、IDがバッティングしていないかも。チェックしておこう。

⬆CD-ROMのID番号が他のSCSI機器と重なっていないかな？　また、SCSIボード側のセッティングも確認しよう。

⬆よくあるのは電源が入っていない、ということ。OA用のタップなどで、一気に電源を入れるようにするのも手だ。

パソコンが立ち上がらなくなりました

パソコンが立ち上がらないという場合は、だいたいCONFIGだとか、AUTOEXECにミスがあるはず。こうなるとちょっと面倒で、システム入りのフロッピーからマシンを立ち上げ、設定の変更をするしかない。ただし、これも、突然、ということはないので、何かいじってリセットした場合に、というのがほとんどだろう。まぁ、そうであれば、元に戻しておこう。

あと、CD-ROMドライブを増設した途端に、というのであれば、ケーブルのチェック。IDE接続の内蔵ドライブで実際にあった話だけど、IDEケーブルは差さっていたけど、電源が外れていたために、メモリーカウントさえしてくれなかったということがあった。ちょっと大変だけど、フロッピードライブを外して、CD-ROMドライブの電源ケーブルも再確認しておこう。電源の口は堅いので、しっかり入っているかも見ておこう。

⬅98の場合は、ケーブルのチェックは特に大変。まず、フロッピーディスクドライブを外さないと、CD-ROMまで手が入らないからね。念のために、IDEケーブルの向きなども確認しておこう。

ソフトが立ち上がりません

これはソフトとハードと、両方の原因が考えられる。ハード面のチェックは、別のCDのソフトが起動するかどうかで確かめ、立ち上がれば、ソフト面が原因となる。

ソフトといっても、今度は設定不足かソフト自体に問題があるかだが、たとえば、冒頭のセットアップページで書いてあった、動画再生ソフトをインストールせず、ムービーファイルを動かしてしまった、というパターンも考えられる。もう一度、そのソフトを紹介しているページを読み、動かすのに必要なプログラムがないかどうかチェックしてほしい。

また、対応機種以外のマシンで動かそうとしていないかもチェックだ。対応機種や対応OSなどは、間違えないようにね。

CD-ROMの中身が読みとれません

ＣＤログインのファイルが表示されないときは、ソフトが立ち上がらないときと同様、別のCDタイトルでチェックし、ドライブが故障していないか調べよう。そして、特に問題がないようであれば、次にCD側のチェックだ。

ＣＤの読みとり面にキズや汚れはないか？　ＣＤに反り返りはないか？　といったことだ。CD自体が割れていれば、これはすぐにわかる。本に挟んだCDに異常な圧力がかかると、クモが巣を張ったような、特殊ヒビが入るので、買った時点で気がつくはず。

もし、原因がわからず、CDの不良という場合は、交換という形になるので、そのままの状態で送って欲しい。ヒビの場合、どの工程でついたかもわかるんだって。

なお、CDのチェックは、両方のディスクを見ておいてね。

どうしても原因がわからない人はログイン情報質問電話へ

どうにもこうにも理由がわからない、絶対にマシン側はおかしくない、という場合、ログイン編集部の情報質問電話まで、電話をしてみてください。考えられる原因と、原因がわかれば対応策を答えられると思う。

その際に、ひとつお願いしたいのは、自分のマシンのスペックを調べてからにしてほしいということ。メモリー搭載量とか、ドライブのメーカーとか、解決策を見つけるのにいろいろ質問することもあるので、そのへんは答えられるようにしておこう。一応、機種、周辺機器、どのような操作をしたか、マシンの設定、などを調べてから電話しよう。

あと、お父さんとか、お母さんに頼むのも、ちょっと勘弁。たぶん、キミたちに伝えたほうが、早くわかってもらえることが多いので、別にひどいことはしないので、キミたちが直接電話をして欲しい。それでは。

☎

03-5351-8221

祝日を除く、月曜から木曜の14時から17時まで

SOFT LIST

ソフトリスト

DISC1収録ソフト

◆◆◆◆ DOS/V DOS用ソフト ◆◆◆◆

◆◆◆◆◆◆PC98 DOS用ソフト◆◆◆◆◆◆

ゴメンナサイ！

CD-ROMを制作するときは万全の注意を払ってはいますが、諸々の事情により訂正しきれなかった部分が残っていたりします。ここで深くお詫びさせていただくとともに修正箇所を挙げておきたいと思います。

CDログインブラウザーからインストールできないソフトがいくつかあります。まず『紺碧の艦隊２パーフェクト』と『グレイストンサーガ外伝』。これは、EXEファイルをハードディスクの任意のディレクトリーにコピーして、実行してください。ファイルが生成されます。次にツール類。SMENUとakira32、EmTerm95の３本ですが、これらはハードディスクの任意のディレクトリーに解凍した上でご使用ください。解凍方法は本誌記事をお読みください。最後にウィンドウズ95用グラフィックドライバー。メルコの２本は、ハードディスクの任意のディレクトリーにコピーして使用してください。それと、アイ・オー・データ機器の９本中、３本、DRVLBPCI、DVLDPC、GA968PCIは、ハードディスクの任意のディレクトリーにコピーしたのち、EXEファイルを実行してください。ファイルが生成されます。カノープスのPWINFも、ハードディスク上に解凍してからお使いください。それぞれのファイルの収録場所は、ソフトリストを参照してください。

◆◆◆◆ Windows3.1用ソフト ◆◆◆◆

◆◆◆◆ Windows95用ソフト ◆◆◆◆

◆◆ログイン版ゲーム 変更プログラム◆◆

◆◆◆◆◆ パッチプログラム ◆◆◆◆◆

DISC2収録ソフト

◆Windows95用グラフィックドライバー◆

●アイ・オー・データ機器

●カノープス

●メルコ

CD LOGIN Vol. 3

EDITORIAL LOG

二度あることは三度ある。という古来からの法則に従って、CDログインの3冊目を作ってみました。今回は今までの内容に、初心者必携のツールと、盛り沢山だったでしょ？　次回は、って、仏の顔も三度まで、という脅しもあるしなぁ。

■発行人　塩崎剛三
■編集者　河野真太郎
■編集長　高橋義信
■副編集長　松本隆一／青柳昌行
■デスク　梅本幸孝／堀井洋
■アートディレクター　田宮朋子
■編集スタッフ　宮地千里／三宅貫久／飯嶋玲子／仲丸真二／馬越美保／山内正啓／小川英明／佐竹正彦／原田一郎／岩尾学／村山誠一郎／松下淳／豊岡玲子／小野大／高島修／福永理／河辺研史／山田亜由美／澤村健／金平文宏／藤井雅浩／小松美和子／島村正人／本間比佐志／舟岡和弥／宮澤孝史／大澤良貴／柴田尚／中島歩
■制作スタッフ　和光陽子／中藤祟／間野田晃成／西山哲也／加藤政明
■制作進行　樹村頼子／東谷保幸／栗原和子／樽本義之／山本一正
■編集協力　佐藤真樹／小国真／青山邦宏／川村俊陽／堀之内由貴子／吉谷一幸／河田周平／堀口稔／渡辺孝幸／寺田拓哉／佐藤幸治／石川理／岩濱正人／丸山文彦／久保祐絵／丸子かおり／柏崎虎太郎／西澤晶／岩見勝人／近藤健之／坪井さおり／永渕由紀／森山幸恵／福島慶総／鈴木雅貴／十川香織／大内義朝／三枝徹
■制作協力　ムーンドッグ・ファクトリー／安田稔／井沢利昭／佐々木幸子
■アメリカ駐在　トム・ランドルフ
■ロンドン駐在　リック・ヘインズ
■大韓民国駐在　張綜哲
■フォトグラフ　加藤文哉／八木沢芳彦／木村早知子／吉田武／宮野知英／岡野浩之／小林伸／溝田誠／松本匡央／佐藤倫子
■イラスト　岩村実樹／寺尾幸純／安田稔／竹田和史／木下ともたけ／寺島令子／金澤尚子／大町光徳／中村聡／ジムコックデザイン／椎名美智子

■出版営業統括部長　西澤幹雄
■出版総務統括部長　別所聖一
■出版業務　望月紹良
■広告統括部長　小島文隆
■広告営業　大嶋清太／杉山淳一／市原考／森英信／猪股徹也／山北宗平／大野真／三浦智子
■雑誌営業　玉舎直人／井上大介／村上英紀

ブラウザー制作　藤高信博
CD-ROM制作協力　メディアボックス/テイチク株式会社/マイクロソフト株式会社/インテル株式会社/ボーランド株式会社/株式会社セガ・エンタープライゼス/ヴエナ ビスタ インターナショナル　ジャパン/株式会社クエスト/NECインターチャネル/ヘッドルーム/有限会社　小沢運送店豊海配送センター/牧野覚/有限会社シャドウ・ムーン/株式会社メルコ/株式会社アイ・オー・データ機器/カノーブス株式会社

COVER

■イラスト　岩村実樹
■デザイン　田宮朋子
■製　　版　佐々木寿

■広告目次

Printed in Japan 共同印刷

T1063598661489

雑誌63598-66